GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2017.4
Vol. 64
UCG

特别企划
仁王
百鬼夜行抄

动漫秀
王泽与《老夫子》
一个耐人寻味的故事

斑斓之书
正义黎明
现实中的"圣塔布兰卡"

游戏人物
中国独立游戏人 Vol.8
热血硬核火箭拳
穆飞



DVD热点推荐
巫师3 狂猎
音乐会

传世之书
最终幻想 7
二十周年祭
创造者们亲述历史

15th GAMER
15th ANNIVERSARY



陪你一起长大

来了编辑部上班之后，出差时我偶然就会听到一种很令人尴尬的恭维 ："你是 UCG 的编辑啊？我可是看着 UCG 长大的！"

这话本身自然是没什么问题，如果听者不是我而是胜哥或是纱迦这样的超级老前辈，肯定也可以从容地回一句 ："多谢这么多年支持啊！" 然而作为一个资历说年轻显得装嫩说老显得装逼的中年级编辑，我自觉在这句恭维话里找不到属于我的位置。因为他们在看着 UCG 长大的时候，我其实也是在看着 UCG，而等大家都长大成人走出社会开始没什么时间看 UCG 的时候，我就屁颠屁颠地跑来当编辑了，简直完美地避开了大部分同龄人最着迷于杂志的年月，以至于不少人都是先夸赞一番 UCG 后开始打听我的小编名，然后露出一副思索的模样，最后带着 "我可能遇到了一个假 UCG 编辑" 的客套笑容默默走开，简直说多了都是泪。

当然，今天要说这番话的重点是，《游戏 · 人》竟然也踏入 15 周年了！到了这么一个时刻，我才突然醒悟过来，和我一起长大的可不止是 UCG，还有《游戏 · 人》这本游戏文化杂志。就正如我当年没想过自己还有一天能够当上 UCG 的编辑，我也真没想过自己还能陪《游戏 · 人》走过这么有纪念意义的时刻。虽然这么说对于一本才 15 岁的杂志来说有点早，但此刻我的心情，也的确像是一位到了而立之年的孩子面对着自己的父母，从受照顾的一方变成了照顾别人的一方，既有角色转换带来的奇妙感触，也有回首过往的深刻感慨。

不过陪着我长大的《游戏 · 人》，并不会老去，赋予它新的活力和前进的动力，则恰恰是我们这些看着它长大的人所肩负的重任。这一刻，任务落在了我肩上，我也很高兴能够和杂志携手同行，但在下一刻，接过这个任务的，或许就是此刻在读这篇卷首的你。

最后给你提个醒，赶紧好好想想《游戏 · 人》20 周年的卷首该写什么，不然此刻的我，就是下一刻的你！（笑）

梯饭
2017.4.6





封面用图：女神异闻录5
©SEGA©ATLUS

游戏 · 人 第 64 辑

责任编辑：黄曦帆　**封面设计**：anubis
封底画师：StLuthien

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏 · 人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏 · 人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《游戏·人》《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏 · 人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《游戏 · 人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投 如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏 · 人》通信地址
兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏 · 人》
读者服务部（收）

邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏 · 人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

业界风云

A BRAND NEW BEGINNING

2017 年游戏业界第一季总结与下半年大展望

文 :不快乐王子　编 :稀饭　美编 :NINA



这可能是各位玩家们在长假期后进入状态最快的一个新年，毕竟在渡过中国农历新年的期间和之后的一个多月里，大量的优秀作品纷纷涌现，其中还不乏《仁王》、《塞尔达传说 荒野之息》和《地平线 零之曙光》这样评价超高的作品，以及《尼尔 自动人形》、《生化危机 7》这样的话题之作，整个 2017 年第一季度简直玩得停不下来。不过相比起第一季度的兴旺，第二季度就显得有点偃旗息鼓，虽然仍然有一批重要游戏作品面世，但是在数量和质量上似乎都不足以和第一季度并肩，毫无疑问，不少厂商把他们的力气，都留给了今年的下半年。那么在 2017 年的后半段，我们又有什么样的精彩作品值得期待，游戏界又有什么样的风云在等待着汹涌起伏？就让我们来结合现有的信息，来大胆地推测一下吧。

新世代主机之争

PS4 Pro VS 天蝎 VS NS

不知不觉间，我们已经来到了又一个游戏主机世代更迭的关口，第九世代主机的元年纷争应该可以说是 2017 年游戏业界最受瞩目的一件事。

这一场主机之争比起以往任何世代的对抗都要来得诡异，NS 虽然名义上开启了任天堂的又一个世代的主机更迭，却并没有在性能上带领我们进入熟悉的“次世代”。

而这样的难题其实在 2016 年初就已经被提出。PS4 和 Xbox One 存在升级版一步步地从传闻变成了现实，加上之前一直神秘兮兮、号称能改变业界生态的 NS，相信当时很多人都会以为游戏业界将出现以 PC 为目标的大肆军备竞赛。

没想到三大厂商各出奇谋，出现的是三种截然不同的游戏和经营理念，

甚至是对游戏未来发展趋势的思考：任天堂选择剑走偏锋、微软选择手起刀落，索尼选择循序渐进。三种理念催生的三种主机，令“买不买”和“买哪款”都是今年摆在玩家面前的难题。

在家用游戏机的历史上，向来不是性能最强的主机就一定能获得最终的胜利，敢于破局者往往能够取胜，这样的例子不胜枚举，并且在第九世代展现得淋漓尽致。

●第九世代先锋

NS 在主机和掌机之间的随时无缝切换（Switch），准确地诠释了其定义。任天堂的创新颇有点《一代宗师》中宫宝森“今天我们不比武功、比想法”的意味深长。单从硬件性能来看，NS 甚至连原本的 PS4 都有所不及。不过能够在掌上的方寸间体验到超越 Wii U 性能的主机级游戏和 720p 画面，的确是目前主机游戏难以提供的体验。但是这种性能上的优势在将其作为家用机使用时却荡然无存，作为首发护航大作的《塞尔达传说 荒野之息》在家用机模式当中的画面表现虽然达到了 900p，却在前期存在着尴尬的掉帧现象，而其整体画面表现力对硬件的要求甚至都没有目前许多顶尖第三方作品高，所以虽然任天堂在 NS 身上算是在接近主机的性能和电池续航能力之间勉强找到平衡点，但性能本身的限制对于主机状态下画面的影响显而易见，受此影响的不仅只是第一方作品，第三方作品在登陆 NS 时恐怕也会面对种种限制。

根据实际测试，NS 连接电视的底座并没有任何加强机能的作用，此前还有消息称 NS 在主机形态下能够支持 30 帧的 4K 画面输出，但是 1G 的 CPU 频率加上英伟达 Maxwell 结构的 GPU 输出 1080P 尚可，要达到 4 倍于 FHD 的 4K 画面就是勉为其难了，按照目前业界趋势，铁杆任饭倒是可以期待一下任天堂推出 NS 0.5 之类的加强机型或类似 Surface Book 带独显的键盘底座那样的性能强化底座。

综上所述，NS 的性能无疑限制了如今以画面取胜的欧美厂商发挥，尽管任天堂在公布 Switch 的同时展示了大量将会有作品登陆 NS 的第三方厂商，其中不乏动视、EA、2K 和 Bethesda 等欧美大厂，但如 RockStar 和 BioWare 等追求高性能和成年人向题材的厂商就不见踪影，显然是有所顾忌。

所以虽然任天堂对于 NS 似乎信心满满，这台新主机也在日本地区发售四周之后达成了 50 万销量，但其未来发展方向则仍然并未明晰。



▲从业界本身的整体评价来说，作为一台主机，NS 得到的评价并不高，但是如果将其作为掌机来看待，那除了体型偏大，它的整体性能和多样的功能都显得非常强大。



▲ PS4 Pro 作为一台高端主机，很好地避开了让原有 PS4 玩家觉得被强迫更新换代的感觉，但是作为代价 其整体销量和 PS4 那庞大的用户基数比起来显得并不起眼 ，造型也成为了槽点。

●仍然是搅局者

如果说任天堂“不比武功比想法”，那么微软则是既比想法、更比武功。

虽然从踏足游戏事业以来从未获得某一世代的机王宝座，但是微软的主机在性能上从来都是同世代顶尖的水准 ；在理念上微软向来不甘居人后，庞大的资本也让他们有很好的容错率。

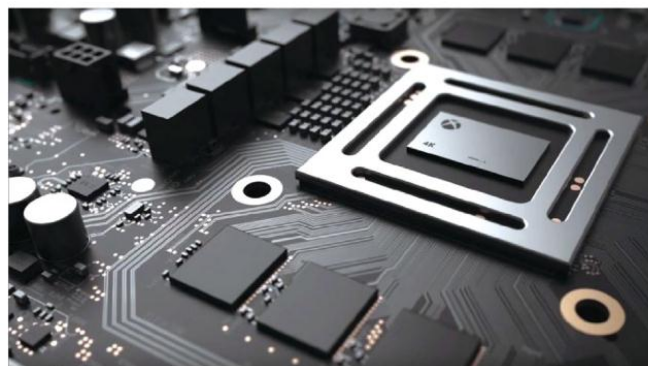
Xbox One 最初就将 Kinect 从外设跃升成主机不可分割的部分，然而效果不大理想，反而导致 Xbox One 失却了先机。虽然一度传出 Xbox 部门将因此解散 ，但是微软还是坚持下来 ，并且以更全面的战略取代以往的“占领起居室”。

凭借着 Surface 系列的大熟大勇，加上 Win 10 带来前所未有的平台统一，为 Xbox 跨越平台提供了软硬件全力支持，这令微软的着眼点不再仅仅限于家用游戏机的范畴。可以提升性能的“天蝎”更像是在打破世代的壁垒，从根本上改变了自上世纪七十年代开始一步步形成的游戏机世代更迭状况 ；同样也在打破各种游戏平台之间的壁垒，通过 Win 10 的整合和串流，令“Xbox Play Anywhere”已然成为可能。在这个架构当中更进一步猜想 ，甚至在日后我们用带有完整 Win 10 功能的“终极移动终端”Surface Phone 上串流玩到某些 Xbox 游戏，或许也不是天荒夜谈。

这种超前的想法虽然颇具吸引力，但还是需要冒一定风险，能够无限升级，或者根据需求制定各种配置的“天蝎”，于玩家而言就更像是一台游戏专用的 PC。但如果这种尝试无法成功扭转玩家观念，尽管微软最终未必不能在游戏和系统上获得成功 ，但对于Xbox主机品牌而言无异于饮鸩止渴。

另外，天蝎的原生 4K 画面优势需要更大的屏幕和优秀的材质才能展现，但那些顶级的 4K 电视价格动辄以万元起步，所以这台主机会遇到和 PS4 Pro 类似的窘况，就是更换显示设备的成本远远高于主机本身。不少国产 4K 电视虽然价格相对“低廉”，但使用的是 RGBW 面板，其实际像素和 UHD 画质需要的 RGB 4K 相差甚远，清晰度、对比度、色彩等等画质要素和索尼和夏普等顶级电视有着明显的差距，并不能真正体现 4K 游戏的画面优势。

因此这台主机到底是成为扭转家用机发展的关键设备，还只是成为了 PS4 Pro 之外的另一个高端核心选择，还有待观察。或许在今年 E3 上，微软能够给我们进一步揭晓这台主机身上的秘密。



▲天蝎本身的定位是纯粹的高端主机，这点是毋庸置疑的，所以比起其性能，大家其实更在乎它的最终定价。

●开始转攻为守

而比起不破不立的两大厂商，一向以创新为核心的索尼由于 PS4 一路高歌猛进，罕有地选择了守成，虽然 PS4 Pro“伪 4K”的画质被微软紧抓不放，但索尼的固执并不是没有道理。他们很巧妙地将 PS4 Pro 面向的用户定义为追求更高体验的少数玩家，没有激怒数以千万计的普通版 PS4 用户，保证了消费者风评上的稳健势头。

凭借着本世代积累的数量优势，除了明显是其他第一方厂商的作品，大概没有多少第三方会拒绝登陆索尼的主机平台，甚至有不少还会愿意成为其独占作品（例如现在一窝蜂在 PS4 上抱团取暖的日厂），相信凭着这种良好的大环境，索尼的主机将会在这一年里继续领先。

而且我们有理由相信，索尼还留有后手。以大厂商过往的开发习惯，在本世代主机发售后的两年之内，次世代主机的开发就已经开始。如果“天蝎”真的能够表现出足以撼动 PS4 Pro 的实力，支持真正 4K 画面的第九世代主机“PS5”或许将会很快登场。

●阶段结论

总体而言，到目前为止，三大厂商的理念相当清晰，但是具体手段依旧雾里看花，为广大玩家在 2017 年提供丰富的谈资之余也为大家提了个醒，在入手第九世代主机之前不妨再多观望，毕竟作为新世代的开始，还存在着太多的变数。

游戏新续作
旧坑已填，新坑待补

对于玩家而言，最关注的终究是游戏。

在 2016 年，以《最终幻想 15》和《最后的守护者》为代表的名牌雾件相继登场，已经为许多玩家弥补了有生之年的遗憾。而《神秘海域 4》和《黑暗之魂Ⅲ》等续作以及《守望先锋》更是令 2016 年的游戏业界热火朝天。

而 2017 年大概也不会令玩家失望，不少大作将在经过长时间的酝酿后，在 2017 年和大家见面。

在年初 IGN 就选出了 2017 年最值得期待的 47 款大作，当中不乏《质量效应 仙女座》、《幽灵行动 荒野》、《狙击精英 4》和“《刺客信条》系列”新作等经典系列的续作，而更重要的是不少值得期待的经典大作终于在多年之后，在今年迎来了新的起点。

●经典再续

暌违依旧的《战神》新作终于在去年公布，在前面希腊神话三部曲加上一系列外传中将奥林匹斯众神屠戮得仅剩雅典娜之后，奎爷的“斧头”终于要挥向新的神系 ：北欧。北欧诸神又是一个完整的体系，或许不如希腊神话那般脍炙人口，但是主神奥丁、“雷神”托尔和邪神洛基以及“诸神的黄昏”等神话设定靠着当年的“《女神侧身像》系列”传播，想必大家都相当耳熟。

一直孤身走我路的奎爷终于找到了相伴的归宿，他和“儿子”之间一斧一箭的配合将会是新的战斗“套路”，但明明饱受死去的妻女吕珊德拉和卡莉欧佩的梦魇困扰的奎爷怎么会娶妻生子？这背后所隐含的意义很有可能又是一个多部曲的故事之始。

有了这样的开头，那后面的脑洞就大了，如果“《战神》系列”的这款新作确定能够打开一番新局面，那么说不定奎爷会成为一位闯荡各大神系的屠神者。说句玩笑话，搞不好哪天他还得怒战克苏鲁神系，顺便给各位老猎人展示一下该怎么怒屠雅楠的满城鬼怪（笑）。

除此之外几年另一个备受期待的续作是预定会在今年秋天发售的《荒野大救赎 2》。在经历了《GTA5》之后的漫长蛰伏周期，R 星又准备拿出一款大杀器来雄霸游戏畅销榜。这一回玩家将在本世代主机上再一次自由驰骋于美国西部荒野上，体验完全不同于洛圣都的狂野风情。目前本作已经公布了首个预告片，如果游戏的实际画面真如预告片所演示的那样惊人，恐怕将会是年内最有可能挑战目前《塞尔达传说 荒野之息》年度游戏地位的大作。同时游戏当中呈现出致敬《豪勇七蛟龙》印象的七个主要角色设定也让人眼前一亮，莫非在《横行霸道Ⅴ》的三主角设定后，RockStar 还将会再一次挑战自己，尝试制作一款有更多主角的作品？我们对此拭目以待。



▲《幽灵行动 荒野》是第一季度育碧除了《荣耀战魂》外另外一个杰出作品——而且它的服务器表现比后者强多了。





▲《上古卷轴Ⅴ 天际》甚至登陆了 NS，但是以这个系列逐渐攀升的画面素质来看，恐怕 NS 满足不了其续作的要求。

◀到底《荒野大救赎 2》能不能挑战《塞尔达传说 荒野之息》的地位？今年秋天见分晓。



▲光荣的唯美和风画面配合上 Team Ninja 硬桥硬马的动作游戏设计功力，才创造出了《仁王》这么一款独特的佳作。

仍在等待

说过了那些让人充满期待的作品，自然也有不少在新年伊始就注定在今年会让我们失望的作品，除了少数作品是因为概念外，其余的作品都是因为其无法在 2017 年面世。

后小岛秀夫时代的“《MG》系列”首作《潜龙谍影 生存》在公布之后立刻遭到群嘲，高达 90% 的差评率足以表达玩家们对于 Konami 借小岛秀夫光环的余威却搞出一款不伦不类的作品的极度不满。

“我完全不知道有关本作的消息，也没有参与过制作。《MGS》在我心中一直是战术谍战游戏，怎么突然就变成打僵尸了呢？”小岛秀夫在去年 TGS 上接受访问时不无讽刺地说。此言一出，日本著名弹幕网站 Nico Nico 顿时炸开了锅，直播页面刷满了“888”和“WWW”，其情形相当于国内直播网站上满屏的“666”，可见玩家们对于小岛制作人的话也是颇为赞同。

但是话说回来，在今年之内估计我们也很难看到小岛大神被吹得神乎其神的《死亡搁浅》上市，毕竟以他慢工出细活的风格，想要玩到他推出的全新作品，各位玩家们还是需要付出巨大的耐心。

另一个不可能在 2017 年看到的作品是同样因为与高层闹翻而被迫辞职的殿堂级制作人五十岚孝司用众筹开发的“《恶魔城》系列”精神续作《血罪 夜之仪式》。这个一度创下 Kickstarter 众筹纪录的作品原本定在今年 3 月发售，但已经宣布跳票至 2018 年，原因是“为了有更好的体验”这样烂俗的理由。但就这样硬生生地延迟一年半，大概谁也能想到当中出现了不可抗力的因素。丑话说在前头，有了稻船敬二的所谓“《洛克人》系列”精神续作《神威 9 号》的评价大暴死作为前车之鉴，我们还是不要对一款打着经典系列精神续作的众筹作品抱过高期望为好，免得伤了钱包又毁了美好回忆。

当然，要说最让人没法确定的，还要数“老滚”《上古卷轴》。千万销量级别的神作《上古卷轴Ⅴ》已经发售了整整五年，人们对“老滚”新作的呼唤一直不绝于耳。之前在著名游戏产业网站 Gameindustry 上就有分析师爆出 B 社将在 2017 年推出“老滚”系列的新作，让人翘首以盼。

但 B 社似乎觉得对于“老滚Ⅴ”的商业价值潜力尚未充分发掘，先是以《上古卷轴Ⅴ 天际特别版》登陆 PS4 和 Xbox One，再来甚至成为登陆 NS 的游戏之一。至于《上古卷轴Ⅵ》，B 社的回应是“我们当时只是说我们最后肯定会把它做出来。”加上他们在半年前就曾经透露“老滚”新作连具体轮廓都还没确定下来……我们只能期待 B 社和小岛加把劲，争取早日把坑填了吧。当然我们也不排除 B 社再来一次当年《辐射 4》E3 公布年末发售的壮举，那么大家说不定就可以在今年内玩上《老滚Ⅵ》了！

原创世代

新 IP 和新游戏形式到了兴起的时候

除了上文那些期待已久的名牌续作，部分已经画饼数年的新 IP 终于在 2017 年迎来集体爆发。

终成大器

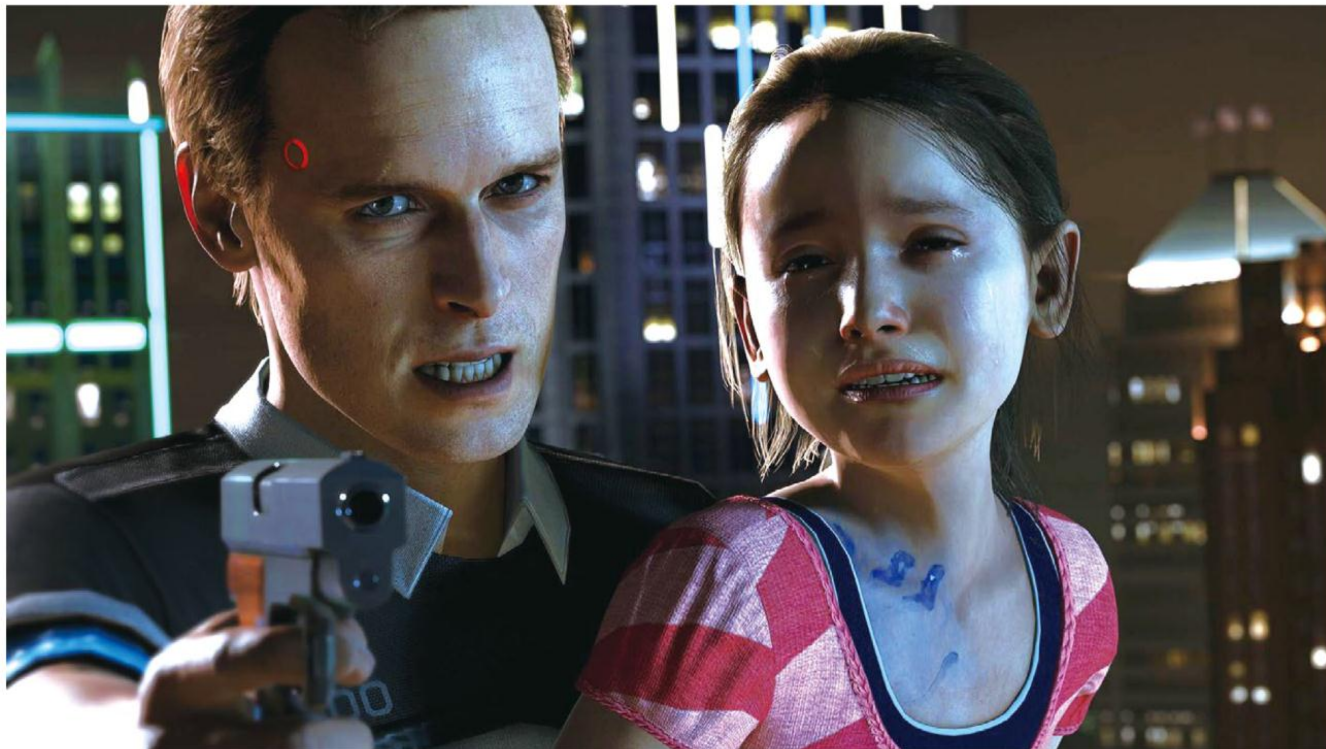
首先是《地平线 零之曙光》这部酝酿多年的作品终于成为现实。

这款索尼自家第一方作品早在 2010 年就开始构思，到了 2016 年就一度发售在即，但是据闻因为游戏容量太大而且要作为 PS4 Pro 登场时的演示作品而跳票，结果到了今年 2 月 28 日才终于和我们见面。

本作的“机器猎人”这个设定在“怪物猎人”的基础上更进一步，结合目前就画面而言效果最佳的主机 PS4 Pro，无论是波澜壮阔的后末世原野景色还是与机械巨兽之间流畅的自由狩猎之战都让人着迷，制作组 Guerrilla Games 的创意在《地平线 零之曙光》中得到上佳的展现。本作最终获得了颇高的媒体评价，更是已经确定将会推出国行版，虽然正式上市日期未定，但仍然值得玩家们期待。

刀剑等冷兵器之间火星四溅的战斗一直是男性玩家们的最爱，2017 年注定不会让这个玩家群体失望，除了据称“《真·三国无双》系列”新作《真·三国无双 8》将会以开放地图的新形式出现外，两部备受期待的作品《仁王》和《荣耀战魂》也在 2 月联袂而来，带来不同于“割草”的冷兵器战斗游戏体验。

Team Ninja 十年磨剑造出的《仁王》有着和“《魂》系列”以及“《忍龙》系列”相似的高难度，这一点在试玩版中就得到体现，但是令人意想不到的还是 Team Ninja 在整个作品的开发过程中展现出的低姿态，一路从 α 测试版本修改到最终成品，游戏虽然整体风格并没有太大的改变，但是在游戏机制上却进行了许多符合玩家们要求和期望的修正，从而让最终成品的质量完全超出了大家的预期。游戏获得了极佳的媒体评价，著名游戏媒体 IGN 更是给出了 9.6 分的好评。作为一款在 PS3 面世时就公布，却在 PS4 生涯中前期才登场的作品，《仁王》可谓是真正的大器晚成，却又前途光明。



▲《底特律 化身为人》里，玩家会不断面对各种艰难的抉择，而不同的选择会让故事线发生巨大的变化。



▲你已经摘下你的 PS VR 有多久了？



▲《雨的世界》是近期最具备风格和话题性的作品，但可爱的外表下包裹着的是一个硬核向的动作游戏。

在《仁王》大红大紫的同时，屡屡有奇思妙想的育碧则造出了中世纪骑士、维京战士和日本武士三大历史著名的武装集团大混战的《荣耀战魂》，游戏中共计有十二个兵种，同一阵营当中的不同战士也各具战斗风格，多人混斗状态下能够相互配合和克制，所以虽然游戏形式看似是个刀剑格斗形式的射击游戏，本质上却是一个非传统的格斗游戏，但是游戏的模式却更具有真实的战场厮杀的味道。本作虽然没有获得像是《仁王》那样的大规模好评，但是整体评价也非常不错，非要说有什么表现上拖后腿的地方，那就是网战时育碧那著名的土豆服务器表现一如既往地稀烂，导致本作在 Steam 上被狠狠地刷了一波差评，实在是尴尬。

●独占佳作

另外目前独占游戏方面，颇为令人期待但未有具体发售日期的作品是《盗贼之海》和《底特律 化身为人》，分别属于目前最主流的两台家用机 XOne 和 PS4 平台。

《盗贼之海》将卡通风格和真实的海战巧妙结合，制作出了有别于《刺客信条IV 黑旗》那种幻想味道较重的海战，但其最重要的特点还是在于强调多人合作，和单独一人操纵船舰在大海上鏖战比起来，一群人热热闹闹的边战斗边吐槽，或许会带来完全不一样的游戏体验。目前游戏虽然尚未公布发售日，但或许只是在等待着今年 E3 上公布更具体的消息。

而制作过《超凡双生》和《暴雨》两部佳作大卫·凯奇自 2012 年开始就筹备的《底特律 化身为人》，虽然目前根据情报透露，剧情流程时间只有 8-10 个小时，维持着类似大卫·凯奇过往作品的长度。但是在作品中加入了大量分支（仅第一章里就产生六条不同的支线，并且往后还会不断分叉发展），控制的角色死亡也只意味着失去这个角色的故事线，而不是直接 Game Over。这意味着本作会有多种不同组合产生的结局，因此游戏本身虽然流程不长，却有着多周目重复游戏的价值。

●虚拟是否现实？

VR 游戏到了一个爆发的风口，虽然这两年不断被几大游戏商重视和追捧，但是 2016 年作为 VR 元年过去后，这种全新的游戏方式却并没有过上火箭般蹿升的日子。根据 SuperData 发布的数据，PS VR 在 2016 年销量达 75 万套左右，另外两个顶尖的设备 HTC Vive 和 Rift 分别售出了 42 万和 35.5 万套，虽然后两者推出时间比 PS VR 还要早，但是过高的定价和更高的硬件要求决定了它们只能成为高端玩具，不过就算是如此，PS VR 本身的尴尬定位和相对不高的性能又让其了成为了另一个“充信仰”产品，而且软件支持明显后续乏力。

造成这样的境况一是因为成本太高，三大厂商的 VR 产品入门价都接近 6000 元人民币（VR 设备 + 高配 PC 或 PS4），光是硬件本身资金投入就超出主机一倍，加上各种各样的配件和游戏，在短时间内要求高端的 VR 设备飞入寻常百姓家并不现实，而且正如前文所说，值得一玩的游戏实在太少，致使大多数 VR 设备都无用武之地，空放吃尘。

不过随着育碧、白金工作室和 SE 等游戏开发巨头宣布大力进军 VR，越来越多的作品开始加入 VR 元素，尚在风口之上的 VR 有望在 2017 年迎来新的增长，例如育碧甚至 E3 上大力宣传过的 VR 作品《雄鹰翱翔》虽然长时间游玩会有些枯燥，但是玩家能够在游戏中体验到徜徉于巴黎各大名胜时的独特感觉，极速穿越桥洞等各种障碍时的快感不仅能带给玩家崭新的体验，还意味着 VR 这个新兴的事物还能带给大家更多新鲜的游戏玩法和感受世界的新方式。如果在今年 VR 想要有新一番的进步，相信这也将会一个重要的突破点。

独立探索

独立游戏就是游戏业界的“试验田”，经过这么多年的发展和商业游戏界的 3A 大作高精化，这一点已经成为了公认的事实。而不少如今响当当的游戏乃至游戏模式都从独立游戏起步，也证明了独立游戏发展的重要性。所以在 2016 年我们已经见识到了像 TGA 提名作品《Orwell》、Steam 上好评率达到 95% 的反乌托邦作品《旁观者》以及《少数幸运儿》等优秀作品出现，而这一点在 2017 年也并不会改变，甚至游戏数量还会随之而增加，并且靠着众筹的常态化而诞生更多的精彩作品。

不过，首屈一指的众筹网站 Kickstarter 在 2016 年中，无论是发起众筹的新游戏项目和成功众筹的游戏，其数量都出现明显下滑，除了因为玩家们对于众筹投入变得日渐谨慎和挑剔之外，和全球经济不景气也有关。作为核心玩家，我们除了贡献微薄的金钱和关注，也只能期待众多独立游戏开发者能够坚持下去，继续推出众多优秀作品，例如近期的《雨的世界》和《没有人知道的大冒险》都是非常值得一提的优秀作品。

掌机将死？
另类崛起对抗手游后 IP 时代

■ PSV 目前最需要的 还是来自于索尼自身的支持。



尽管没有人承认掌机其实是主机的附庸，但由于机能所限，掌机游戏上的许多作品都是作为主机游戏的外传（阉割？）版本出现。

随着智能手机功能的日新月异和手游的快速崛起，取代了以往在主机游戏时间以外，原本属于掌机的碎片时间，更新换代较慢的掌机就显得特别缺乏在游戏界的存在感。单纯从销量来看，2016 年前 11 个月，3DS 和 PSV 两大掌机的销量共计不足 7 百万台，甚至还不如苹果的 iPhone 7 上市后首个周末的销量（约 1000 万台）。当然，我们能够安慰自己，购买手机的不一定是玩家，但这种情况看上去似乎会在 2017 年变得越来越糟。

Vita，存亡关头

PSV 已经上市 5 年多了，尽管索尼声称不会放弃自己的掌机、尽管每个月还是有不少 PSV 平台的游戏发售——不过十居其九都是日厂的作品，AVG 游戏更是占据了大半壁江山，而人们的关注力早已远离了这台郁郁不得志的掌机。而就在 PSV 将要退出历史舞台之际，它还是遭到了黑客的完美破解。虽然上一代 PSP 在遭到破解之后销量大幅度上升，但对于索尼和游戏厂商来说这都是一个巨大的噩梦，而作为后继机型，PSV 则遇到了更为尴尬的问题——破解了也没几个人愿意特意买一台，所以这次的破解更像是为一个垂危之人注入强心剂，最多只能算是换回一口气，而如果 SIE 并不能再给这台主机一些必须的支持，或许它真的会成为索尼在掌机领域的绝唱。

当然，对于心怀乐观或是信仰的玩家来说，或许就算 PSV 没有成功，索尼也可以把目光放在下一代机型上，毕竟 PSV 也曾经有不少功能尚未实现，部分甚至被 NS 给“继承”了过去，而按照类似的思路，使用更尖端技术的索尼很有可能会成功打造出性能和硬件设计思维更加先进的掌机，在这个领域和任天堂再次一决雌雄。

3DS，英雄迟暮

三大第一方厂商中在掌机领域最为成功而对手游最为抗拒的任天堂，如今反而在手游的路上走得最远。以任天堂手上掌握超人气 IP、对便携游戏开发的独到理解和丰富的技术资源，在对游戏性要求更高、画面要求相对较低的移动端游戏开发上可谓是得天独厚，而任天堂仅用了《精灵宝可梦 GO》和《火焰之纹章 英雄》两款游戏就足以证明这一点。但是这种辉煌背后是存在着代价的，最典型的一点就是近来 3DS 主机上已经开始缺乏

有力的第一方产品支援。但这还不是这台已经 6 岁高龄的掌机需要面对的最大问题，它的最大敌人甚至不是来自于外部，而是内部，那就是 NS。

NS 还没正式公布的时候就已经被传出将会是由掌机和主机组成的设备，甚至被认为是一台手机。而最终 NS 登场后，尽管被任天堂宣称是一台主机，但其将掌机和主机一体化的策略可以说是有目共睹，缩减战线形成更大的合力，要对抗的不止是其他主机，更是不断发展壮大的手游大军。

尽管和其他主机相比在性能上还有相当的差距，但是 NS 无论在画面表现力还是在游戏的质素上都有着手游难以比拟的优势，而将掌上游戏放到电视上以 1080P 的画质体验，又是 NS 的一大天然优势，但这种特征也让 NS 在很大程度上和 3DS 原有的用户市场存在着重叠，而且 NS 虽然要和家用机比性能还是有点勉强，但要比过已经因为推出时间较长而显得老旧的 3DS 却是毫无压力，因此当 NS 诞生的那一刻，其实就已经意味着 3DS“后继有人”，进一步将其推向了历史舞台的边缘。

当然，话要说回来，NS 的登场虽然会一定程度上压缩 3DS 的生存空间，但并不意味着 3DS 将会迅速退出游戏市场，像当年 NDS 上市的最初几年，GBA 的日子还是过得很不错，许多经典大作也是在这最后数年里诞生，所以 3DS 也并非就真的后继无力。

更为明显的例子是当年日薄西山的 GB，被《精灵宝可梦》的现象级表现强行续命多年，而这一次为 3DS 续命的又是这些神奇的宝贝，根据美国亚马逊的统计，在 2016 圣诞档期中卖得最好的三款游戏分别是《精灵宝可梦 太阳》、《精灵宝可梦 月亮》和 PS4 版的《最终幻想 15》。虽然亚马逊的销售并不能完全代表美国消费市场，但窥斑知豹，《宝可梦》最新作的两个版本不但能够分别单独上榜，甚至同期的 3DS 销量也有所增加，足以说明这款作品还能吸引玩家为了游戏专门入手 3DS，足见两者相辅相成的作用。

除此之外，尽管 PS2 是游戏史上销量最好的主机，在任天堂和索尼的根据地日本，3DS 的总销量已经超过了 PS2，同样印证了 3DS 在手游和 NS 的双重压迫下，仍然展现着强大的生命力。

●移动端游戏，再度崛起

最后不得不提的是日渐主流化的手游。号称 2017 年市场规模能够超越主机的手游市场在经历“寒冬”之后，一番洗牌之下却再次迎来了复苏。

这一次我国本土手游公司可算站在了风口上的弄潮儿，腾讯斥资 86 亿美元收购世界第一的 supercell 将《部落冲突》和《皇室战争》收归旗下，而《阴阳师》的超级表现加上《梦幻西游》的持续强势，也令网易在移动端游戏畅销榜单五占其四。

从去年的总体现象上连看，在 2016 年能够堪称“现象级”的手游有年初的《部落冲突 皇室战争》、年中的《精灵宝可梦 Go》和《阴阳师》以及上架一个月下载量近一亿的《超级马里奥 酷跑》，除了《阴阳师》，其余的大作都是知名游戏品牌（即 IP）的衍生作。从中不难看出，虽然 IP 时代一掷千金的疯狂已然过去，但后 IP 时代并没有真正到来，一个移动端游戏的成功，还是很大程度上取决于作品本身牌子的知名度。

因此许多厂商选择大力深耕和培育 IP，例如任天堂宣布将会在 2017 年推出两到三款手游作品，这同样是岩田聪生前指定的计划，而且基本上还是对现有 IP 的再发掘，目前已经推出了算是颇为成功的《火焰之纹章 英雄》，之后还会有《马里奥赛车》和《动物之森》题材的作品推出，可谓是把老任在 IP 这方面的优势发挥到了极致。在国内市场上，各大厂商也开始走上了这条 IP 培育的道路。像网易旗下的《阴阳师》和《雨血 2 影之刃》都是开发资金上亿的作品，尽管国产手游市场的变现率远低于韩国，甚至不足日本市场的一半，但是算上我国巨大的玩家基数后，产生的巨大利润足以令大量厂商为之疯狂。

在手游越发同质化的今天，我们已经很难要求新作品在游戏机制上有什么本质上的创新。值得庆幸的是，许多在主机平台上失却了生存空间的游戏类型，如 SLG 和 JRPG 却能够借移动端游戏那碎片化的进行方式再次兴起。同时也有不少经典移动端作品预定将会在今年推出新作，例如《致命框架 2》和《海之号角 2》，所以 2017 年的手游市场在一番起伏之后，或许又会再迎来一次崛起。

结语

比起第一季的风起云涌，2017 接下来的日子虽然也并不平淡，但看起来还是少了一些惊人的爆点，毫无疑问，厂商是把他们的大招留给了 E3，所以相信在 6 月时，我们就会对今年的整个业界趋势有一个更深入的认识，因此在这篇总结的最后，我们比起下定论，更倾向于作期盼 :2017 年，或许又将会是电子游戏领域里不平凡的一年。



new NINTENDO 3DS

▲ New 3DS 不知不觉也已经老了。

▼《火焰之纹章 英雄》虽然在系统上创新不多，但却应该是目前任天堂最成功的移动端移植品牌。



周游列闻

文：清国清城 & 谢珂　编：余烬　美编：咕噜

《致命格斗》之父 30 年见闻录

他在同一家游戏公司工作了 30 年，这在高流动率的美国游戏业界十分罕见

Ed Boon 是从业历史最长的业界老将之一。在古老的“《致命格斗》系列”诞生之前，他就已经在业界奋斗多年。他曾为弹珠机与街机游戏编程，他所接触过的很多公司早已消失在历史长河中。他的 30 多年从业史，几乎见证了整个行业的崛起与兴衰。

弹珠时代

美国的游戏产业前身是弹珠机行业。在计算机技术尚未发展之时，弹珠机成为了最早的互动游戏，也是 Ed Boon 最早接触的游戏类型。“我最早接触的互动游戏类型就是弹珠机。那是在我上小学的时候，附近的保龄球馆里有一些弹珠机，我们经常玩。当时有一种‘赢一局免费游戏’的概念，理论上来说，如果你的技术够好的话，一枚硬币可以一直玩下去。”

那家保龄球馆叫做 Dempster Street，与 Ed Boon 的家只隔了一条街。现在那里已经变成了一家家居设计中心。曾经无处不在的弹珠机与街机店早已不复存在。给那一代人留下美好童年记忆的公共游戏场所，正在全美范围内消亡。

Ed Boon 出生在芝加哥市罗杰斯公园地区，小学四年级的时候搬到了市郊的伊瓦斯通地区。他在那里度过了自己的少年时光，一直到上大学。大学毕业后还回到那里住了两年，在附近的一家弹珠机公司做程序员。那时他省吃俭用，很快存钱买了一套公寓。与大部分美国年轻人不同，他说自己是那种“这辈子都不想付房租的人”。

从童年到青年时代，Ed Boon 从未在伊利诺伊斯州之外的地方住过。他的大学是伊利诺伊斯州立大学，距离芝加哥两个半小时的车程。

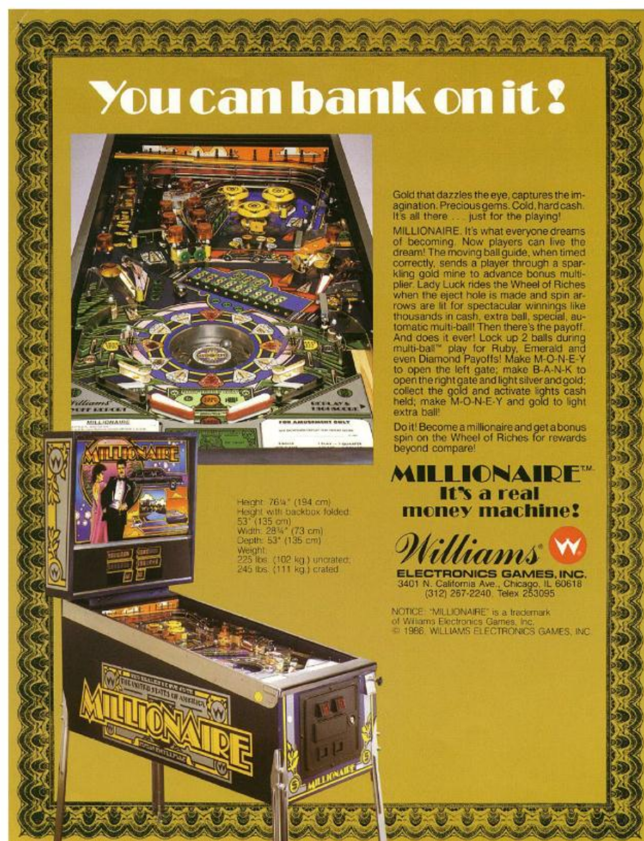
在 Ed Boon 的中学时代，个人电脑开始蓬勃发展，雅达利 800、Apple II、Commodore 64、VIC-20 等早期经典机型相继上市，价格也都比较亲民。Ed Boon 得到了一台雅达利 800。他用这台电脑学习 BASIC 编程，很快又开始学汇编语言。他发现自己对此有一些天赋。编程成为他的业余爱好。“我喜欢研究计算机图形如何运作，如何分配内存，让一个个像素在屏幕中显示出来。”

上大学后，Ed Boon 意识到可以利用自己的业余爱好赚点钱，至少把买电脑软硬件的钱给赚回来。他把自己的编程作品附在简历上，成功找到了一家弹珠公司的编程工作。而这就意味着敲开了游戏产业的大门。因为很多游戏公司都是从弹珠机转型到街机。Ed Boon 说，他从来没想过会以做游戏为职业，因为当时还没有意识到这也是一种职业。

Ed Boon 认为，弹珠机的编程与游戏是一脉相承的，有许多共通的地方。他一直认为自己是一个程序员，他也以此为傲。“对我来说游戏的创意是很简单的，难的地方是如何把它实现，如何让标枪从你的手里飞出去，如何发射出火球？所以你要学习巧妙的编程方法，最快最稳妥地实现创意。但是创意往往太多……你没有足够的时间把它们做出来。所以我以前就说过，游戏策划这个职业以前是不存在的，很多年后才有这种专门的职业。虽然我也很深度地参与策划，但我一直说自己是个程序员。这两个工种是在很多年后才分开的。”

Ed Boon 参与开发的第一款弹珠机游戏叫做《百万富翁》。他接手工作的时候，这款游戏就快做完了，他的任务是添加一些视觉效果。这也是在一台弹珠机上最接近于游戏编程的部分。“在这个过程中我掌握了系统的运作。灯是如何打开的？如何加上闪光效果？如何让屏幕展现出动态效果？很不幸的是我很快就完全适应了。是的，很不幸。因为我做得很好，接下来他们就一直让我做这些事。而我想要做自己的游戏。”

Ed Boon 是那家弹珠机公司惟一的程序员。但是对弹珠机来说，机台的机械设计才是最重要的。不过随着技术的进步，弹珠机中的程序设计变得越来越重要。Ed Boon 设计的弹珠机游戏包括《太空站》、《出租车》、《黑



▲弹珠机游戏《百万富翁》。

武士 2000》等。"《黑武士 2000》是我开发的最后一部弹珠机，后来我就搬到了楼下，和那帮做电子游戏的家伙一起开发了《NARC》和《Smash TV》以及多款经典游戏。"

《黑武士 2000》拥有当时弹珠机中最出色的音效，与其他机子相比简直鹤立鸡群。这要归功于 Ed Boon 的同事 Steve Ritchie，他总是说："我想听到天使们咏唱的唱诗班歌曲。"在他的推动下，他们真的从弹珠机的装配工厂里找来了三四个女工，他们成为临时唱诗班，在工作室里录下了一些人声音效，比如"你获得了力量！"但实际录制出来的效果简直太雷人了。负责做音效的 Dan Forden 和 Brian Schmidt 直摇头，"这可不行，我们还是要一些专业的人来。"后来他们就找人录制出了惊人的专业效果，Ed Boon 认为，当时的那些声效比对手领先了好几年。值得一提的是，Steve Ritchie 本人也为这款弹珠机游戏提供了自己的配音，他那深沉的嗓音堪比专业级。后来的《致命格斗》前三部曲都是由他作为比赛解说员进行配音。

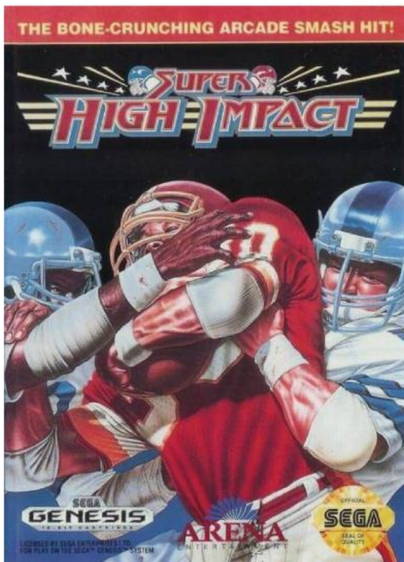
致命格斗

1970 年代，街机的出现对传统弹珠机市场造成了巨大的冲击。弹珠机店都开始经营街机。"我记得《太空侵略者》出来的时候，那真是一场革命。在那之前到处都是各种弹珠机和抓娃娃机，而突然之间，它们全都换成了《太空侵略者》。我记得先是我哥哥 Mike 非常着迷，而我本来是坚守弹珠机的，后来终于尝试了，确实也挺喜欢，不过从来没有着迷过。对我来说，这只是一种创新，直到《Defender》出来后，我才真正入迷了。因为它非常难，非常难以掌握，从那时起我才开始转型做电子游戏。"

《太空侵略者》之后，各种街机游戏陆续推出。每个游戏都能吸引 Ed Boon 几个月。"我记得《导弹命令》、《Millipede》，尤其是《Defender》的续作《星际之门》以及《Robotron》。这是我人生的重要篇章。我在玩这些游戏的时候，注意到标题上有 Williams 的标志。那时开始注意到这些游戏的开发者。"

一个偶然的机会，Ed Boon 被猎头推荐给了 Williams Electronics。面试的时候，他以为对方招聘的是街机游戏程序员，聊过之后才知道是给弹珠机编程。当时他一脸懵逼地问道："弹珠机？这玩意儿需要编程？……"细聊之后他才知道，这家公司不仅做街机，更是一家从弹珠机做起的公司。在之后的几轮面试中，他看到了自己的偶像——《Joust》的制作人 Bill Pfutzenrueter，他当时正在为公司做弹珠机编程。

那时有一本游戏杂志叫做《Joystick》，Ed Boon 是通过这本杂志认识了 Bill。他喜欢的另外两个游戏制作人是 Eugene Jarvis 和 Larry DeMar，他们开发了《Robotron》。没想到在 Bill 面试完之后，紧接着面试他的正是 Eugene Jarvis。"他们对我来说是最早的摇滚明星，他们是我的英雄。我最喜欢的三个制作人都在这家公司。当时我真的狂喜，做梦一样觉得'我真的获得这份工作了吗？！'"



Williams 公司后来分拆成了 Bally 和 Midway 两家公司，之后变成了 Midway Games，接着变成了华纳兄弟游戏部门的子公司。在公司的数次变迁中，Ed Boon 始终与其共进退。"我 16 岁的时候在杂货铺打工过，后来在一家凯迪拉克车行里洗车。但是在毕业后，在我的正式工作方面，我这辈子只有过这一份工作。"

随着弹珠机市场的萎缩，公司业务方向进行了调整。Ed Boon 也被抽调去开发街机游戏。他的第一款街机游戏是 1988 年发售的《NARC》。当时开发游戏就是四五个人做几个月的事。没有游戏策划文档，没有什么正式流程。就像一群朋友聚在一起，凭借兴趣做了个好玩的东西出来。这款游戏发售后获得了不错的成绩。接着他们又开发了《High Impact Football》和《终结者 2》。

90 年代初，Williams 的游戏开始尝试真人实拍技术，并成为其作品的主要特色。由于画面解析度的提高，将真人实拍影像做成点阵图成为可能。《High Impact Football》就采用了这种技术。真人球员的出现，给人留下了深刻印象。在该作的续集《Super High Impact Football》之后，Ed Boon 决定用相似的技术做一款格斗游戏。因为当时的街机厅里，以《街头霸王 II》为首的格斗游戏无疑是最流行的。"当时这些格斗游戏用了非常风格化的画面，像手绘的动画片。我们说，我们做个这游戏的坏蛋版吧，要有大量的血腥。"

此前的橄榄球游戏虽然也用了真人实拍技术，但是因为画面中的人物比例很小，因此真实感不够强。而格斗游戏中人物比例很大，使用真人实拍技术，甚至能分辨出人物的脸。Ed Boon 决定找一些名人来扮演游戏中的角色。最初他打算找当时正当红的动作巨星尚格云顿。由他出演的《血腥运动》，以及李小龙的《龙争虎斗》，都是类似于格斗游戏的闯关概念。于是开发团队将《血腥运动》中的动作片段剪辑出来，压缩成数字化动态图，将其拼凑成了一个简单的格斗游戏演示 DEMO。他们将这个 DEMO 发给了尚格云顿。岂料，做足准备之后，对方给出的反馈是"不好意思，他已经和世嘉签了合同"。"这真是件奇怪的事，我们至今都没见到那款游戏。25 年后的今天，我仍然在等待那款游戏呢。"

无奈之下，开发团队只能自己找角色。Ed Boon 的同事 John Tobias 在中学时认识了几个学武术的，于是就把他们请了过来。当时他们连绿幕和蓝幕都没有，就在一道白墙前面拍摄，然后一帧一帧地把人物抠出来。



他们效率很高，几个星期就做出了一个可以运行的 DEMO。

"一个很重要的动作是升龙拳。我们把这个动作做出来后，办公室的所有人都跑到我的办公室里围观，大家都充满好奇，我们的管理层也跑过来了……它很快成为大家讨论的焦点。"Ed Boon 说，因为是一家街机公司，在办公楼旁边还有一个工厂是生产街机的。而流水线上的工人们听说了这款游戏后，也都跑过来参观。当时正好赶上了街机生产的空档期，生产部希望这款格斗游戏能够填补这个空缺。充满干劲的 Ed Boon 当场答应了。

"我们在项目启动之后的 5 个月就开始进行了第一次街机店头测试。当时有 6 名角色可选，Sonya Blade 还不存在。开发团队有 4 个人：我、John Tobias、John Vogel 和负责音乐的 Dan Forden……当时我想的是，画面里只有 2 个人，这能有多难？于是我们就开测了……我对天发誓，当时的录像还在我家地下室里呢。当时有三四十人围了过来，当他们看到升龙拳还有满屏飙血的时候，全都发疯般的欢呼……兴奋的情绪都要失控了，他们真的在街机旁边跑了起来。"

作为多年的街机从业者，他们知道这意味着什么。他们之前测试的游戏从未有过如此盛况。消息很快不胫而走，洛杉矶的经销商们打来了电话，有一个经销商说："你们在测试什么游戏？为什么我们不知道？"还有很多人从纽约飞了过来，就是为了能去那家店里一看究竟。但是测试期几天就过去了，有些人大老远跑过来却扑了个空，他们纷纷打电话到 Midway 大吐苦水。

最后开发团队用了 8 个月的时间将游戏做完了。整个项目从头到尾就只有 4 个人在做。John Tobias 负责策划、美术设计等，Ed Boon 设计人物技能、动作以及编程。John Vogel 负责美术。Dan Forden 负责音效。

由于一开始就设想邀请尚格云顿合作，因此这款游戏原计划定名为《云顿（Van Damme）》。"我们希望人们在街机里路过的时候看到大大的'云顿'，大家都不会错过的。"合作的可能性被否决后，他们想了很多其他的名字，"对打（Kumite）"是一个比较优先的名字。此外还有"龙击（Dragon Attack）"，来自皇后乐队的同名歌曲。其他还有"致命一击"、"最后之拳"等等，大多是来自功夫片的名字。直到有一天，有人在屏幕上写下了 Combat，然后把 C 改成了 K。

那一天，Ed Boon 在弹珠机部门的同事 Steve Ritchie 来到他的办公室聊天，他看到了屏幕上写的"Kombat"，就问这是什么。Ed Boon 说："Kombat，我们打算叫这个名字。"Steve Ritchie 说："那还不如叫 Mortal Kombat 呢！"

巨兽级大作

《致命格斗》发售后成为了现象级的游戏，销量比过去 Midway 最畅销的游戏还要高三倍以上。Midway 决定要打造一大批同类游戏。当时 Midway 的街机工厂开足马力，全天 24 小时不间断生产。

另一方面，在家用机游戏发行领域有丰富经验的 Acclaim 公司，知道《致命格斗》在街机之外也将有巨大的潜力。他们提出要为这款游戏提供超过 1000 万美元的市场营销经费。Boon 对他们说："你们最好冷静下来。你们这赌注太大了！"



《致命格斗》家用机版发售时，作为发行商的 Acclaim 投放了大规模广告，其中一群小孩高呼"MORTAL KOMBAT！"的广告成为业界经典。而随着游戏的热销，以及广告铺天盖地的投放，《致命格斗》也开始招惹一些麻烦。

"当时还没有评级系统。本来这从来就不是什么问题，就像嘻哈音乐之类东西刚出来的时候，突然之间歌词中有了亵渎的内容，把一些人吓坏了。就像唱片上需要贴上'露骨歌词'一样，突然间游戏上也需要有个标签说明里面包含暴力内容。加上当时流行的《毁灭战士》、《深夜陷阱》等，让人们更加感觉到评级系统的必要性。我们也同意这一点。我们从没想过给年少的玩家玩。"

《致命格斗》发售后，是游戏业界开始剧烈变化的时期。Ed Boon 说："开发《致命格斗》一代的时候，我们组才 4 个人。二代增加到 5 个。三代增加到 7 个，然后是 9 人的团队。接着到《致命联盟》的时候，我们团队增加到了 25 人。我心想，这简直是疯了。后来每一款游戏的人越来越多，后来单是我们工作室里就有 180 人，还有全球其他工作室参与开发。真的是巨兽。"

从《致命联盟》开始，由于街机业的没落，该系列首次取消了街机版，只在家用机上发售。当时 Midway 内部对此争议很大，但后来的事实证明，这样一款完全为家用机设计的游戏，能够针对家用机的单人游戏特点增加内容。它逆转了系列逐渐走低的销量，成为 Midway 最畅销的游戏之一。

与此同时，Midway 决定拓展自己的家用机游戏发行业务。此前，通过 Acclaim 发行的《致命格斗》与《NBA Jam》系列都是妥妥的百万大作系列，Midway 管理层认为没必要把自己的利润分给代理商。所以《致命格斗 3》开始由 Midway 自己发行，为此专门收购了圣地亚哥的 Trade West 公司负责发行事务。

《致命格斗 3》由于是 Midway 第一次自主发行，在当时很有话题性，对于 Midway 发行部可以说是取得了开门红。但之后的《致命格斗 4》销量大跌。而首次 3D 化的《致命格斗 致命联盟》总算扭转了局面。在这之后，Midway 的产品节奏有些操之过急。在两年一作的《致命格斗》主系列之外，还推出了《少林和尚》等分支作品。甚至还有《致命格斗》的卡丁车版、方块对战版。这也是因为当时 Midway 财务吃紧，只能不断利用《致命格斗》的品牌影响力。

Midway 在《致命格斗》的 IP 发展策略上一直在参考"《街头霸王》系列"。Capcom 推出了《超级街霸方块》，于是 Midway 就认为可以制作《Puzzle Kombat》。Capcom 与漫威合作开发了《漫画英雄对 CAPCOM》，Midway 就决定和 DC Comics 合作。但问题是，因为品牌形象的需要，你不能把超人的头砍掉，不能把蝙蝠侠的脊骨抽出来。于是 M 级的《致命格斗》只能变成了面向青少年的 T 级。

开发《致命格斗大战 DC 英雄》期间，Midway 已经撑不住了。办公楼变得越来越空空荡荡，每天都有人离职。在巅峰期，办公楼里有十几个项目组，这些项目一个个被砍掉，到最后就只剩下《致命格斗》的核心团队。

不过奇迹的是《致命格斗》团队由始至终都保持着极低的人员流动率。Ed Boon 说："我们从最早的 4 个人到最后，一个人都没有裁过。这对我们很重要。"

Midway 倒闭后，除了华纳兄弟外，还有很多其他公司想要接盘。最后选择华纳的原因，是他们表现出足够的耐性。华纳愿意再给他们 6 个月的时间将《致命格斗》做完，并且同意保持人员的稳定性。这一次开发团队保持了经典的 2D 玩法，所有的经典角色回归。它成为《致命格斗》20 多年来最畅销的新作，甚至超过了一代。

2011 年发售的新《致命格斗》是第一款由华纳发行的《致命格斗》，其好处是开发团队可以任意挑选华纳旗下的知名电影角色作为客串。恐怖片无疑与《致命格斗》的格调比较匹配，所以开发团队选择了《猛鬼街》中的弗雷迪·克鲁格。



▲ 2011 年发售的新《致命格斗》。

2011 年新《致命格斗》的成功让开发团队意识到，玩家需要的是新鲜感。在前几代的各种创新尝试后，重返原点对玩家来说反而更新

鲜。而在新《致命格斗》之后，又需要一种全新方向的尝试才能让玩家再次产生兴趣。于是《致命格斗X》开始了全方位的革新。随着电竞的火热，以及 Twitch 等各种游戏直播平台的兴起，电竞化成为格斗游戏复兴的关键。

恍然 30 年

虽然《致命格斗大战 DC 英雄》并不是一款成功的游戏，但在该作中积累的经验，最终导致了《不义联盟》的诞生。这款纯粹的超级英雄格斗游戏，无论是口碑还是销量都是大丰收。

DC 漫画公司的首席创意官 Geoff Johns 亲自参与了《不义联盟》的开发，他对于各种新创意都非常支持，比如将车砸在对手身上等各种酷炫动作。前提是只要忠于原作的角色设定。结果是在这一点上也做出了让步，利用 DC 漫画中多维宇宙的设定，使得超人等角色能够在另一个维度的世界里变成暴君。这让 Ed Boon 的开发团队有了极大的创作自由。《不义联盟》发售后大获成功，甚至成为了一个独立新 IP，DC 漫画委派漫画作者 Tom Taylor 创作了漫画版。此外还推出了手游版，同样获得了非常可观的利润。

如今 Ed Boon 的团队已经拥有了《致命格斗》和《不义联盟》这两大 IP。一个专注于单个格斗游戏系列的团队，能够在如今的行业环境中再造一个如此成功的新 IP，无疑是令人敬佩的。说起自己过去 30 多年的从业经历，Ed Boon 说："我最近刚刚参加了弹珠大展，他们每年 10 月都会在芝加哥举办，我每次都要去那里会一会曾经在一起开发弹珠机的朋友们，大家每次都说，我的天！看看我们有多年轻！我们都多少岁了啊！我经常想，这 30 年真是弹指一挥间。《致命格斗》已经有 25 年历史了，而《致命格斗X》的销量还能超越新《致命格斗》，这实在太疯狂了。我很幸运经历了这潮起潮落。真是感觉不到已经过了 30 年。"

第一代游戏巨星 ：约翰 · 罗梅罗的人生

他是《毁灭战士》与《雷神之锤》原系列的主策划，但人们记住的只有另一个 3D 之神

从布拉德福德前往国立媒体博物馆的路上，会经过一条星光大道。那里有闪亮的灯光和红地毯，但是没有好莱坞的星光大道那样充满名人的手印。在这个英格兰北部的后工业化城市里没有那么多名流。

但是一个游戏业的老兵，在这里获得了明星的待遇。一群学生蜂拥而来，争相与他一起自拍。虽然以他们的年龄，几乎不太可能玩过原版的《毁灭战士》。

约翰 · 罗梅罗是《毁灭战士》的主创者，他也是欧美游戏业界最早的摇滚巨星之一。这一次他是来参加约克郡游戏节。

"我知道这么说可能有点狂妄，"他说，"但是在我们 20 来岁创办 id Software 的时候，我们相信没有什么能够难倒我们。"

初遇

约翰 · 罗梅罗成长在加州北部的一个小镇，全镇人口只有 6000 人。他从小就喜欢 70 年代的黑暗风街机游戏，苦于家中一直没有自己的电脑。所以从 11 岁开始他就经常光顾当地的社区大学学习 BASIC。他对着程序列表上的词汇，逐个打听它们的含义，然后记在纸上，在那里的 HD 9000 大型计算机上进行实验。

为了让儿子不到处跑，父母终于给罗梅罗买了一台 Apple II Plus 电脑。果然，从此他再也不出门了。几年后，他自己已经编程了 20 多款游戏，掌握了6502汇编语言，这是他最喜欢的几款高速街机游戏所使用的编程语言。

"Apple II 就是我的个人家庭街机。"他说。

罗梅罗的中学第二年，他的继父带着全家穿越大西洋，搬到了剑桥郡阿尔坎伯瑞的英国空军基地。在那里，这个少年程序员开始为空军奉献自己的编程技巧。"我不能告诉你我编程了什么东西，那些都是机密。"罗梅罗说。

1987 年，罗梅罗在 Origin 公司获得了他的第一份正式游戏职业，他的任务是将末世风格的 RPG《公元 2400》移植到 Commodore 64 电脑上。其实在此之前，他已经先后呆过三家创业公司 ：Capitol Ideas Software、Inside Out Software 和 Ideas from the Deep，并且参与开发了 74 款游戏。每一款游戏他都能学到一些新东西 ：迷宫的自动生成、摇杆的信号输入、音乐等等。

直到加入 Softdisk 公司，罗梅罗终于开始组建起自己的游戏开发团队，他招聘了约翰 · 卡马克和亚德里安 · 卡马克（并非亲戚），他们分别负责编程与美术。另外一个是做兼职的汤姆 · 豪尔，他只在晚上过来帮忙，纯粹是出于对开发游戏的热爱。

罗梅罗发现，这三个人和他一样，过去 10 年来都是自己在家做游戏。共同的爱好让他们很快成了朋友。"我们四个都是第一次和别人一起合作开发一款游戏，简直难以置信。"

他们合作开发的第一款游戏是《Slordax》，这是一款注定会被遗忘的射击游戏。但它也是卡马克编程技术的第一次突破。

在《Slordax》开发过程中的某一个晚上，约翰 · 卡马克与豪尔一直工作到第二天早上 5 点，他们一起做了个 DEMO，叫做"危险的戴夫遭到版权侵害"。第二天早上，罗梅罗上班的时候发现他的桌子上有一张盘，他把它塞进电脑里，眼前出现的画面把它惊呆了。虽然 PC 已经发售了 9 年，直到那时都没有人能够在 DOS 游戏中实现流畅的背景卷轴移动，卡马克是第一个做到的。

"那一刻就像一道闪电划过。"罗梅罗说。

id Software 就在那一刻诞生了。那是 1990 年 9 月 20 日。

湖景房

在什里夫波特湖畔的一栋宅子里，弧形的百叶窗挡住了外面强烈的阳光。屋子中间摆着一台巨大的《龙与地下城》战旗桌，两个约翰面对面坐着。



▲约翰 · 罗梅罗。





▲什里夫波特湖畔住宅

约翰·卡马克每个周末都想组这么一局游戏。而在他们前面的，是一些借来的电脑，以及几台闪烁着的 CRT 显示器。

第三张椅子上面摆着一张白板，上面写着《超级马里奥兄弟 3》的 PC 版 DEMO 任务列表，他们打算做出这么一个 DEMO 然后寄给任天堂。一把电吉他被随意地扔在沙发上。而在餐桌上，汤姆·豪尔正在播放 FC 游戏的录像带，它一帧一帧地暂停，将里面的画面逐帧截出来。

一个星期后，id 将做完的 DEMO 寄给了任天堂。他们对自己做的东西非常满意，但他们不知道的是，任天堂从来只在自己的平台上做游戏。所以他们礼貌地拒绝了 id 开发 PC 版马里奥的请求。

id 没有气馁，他们决定用自己的新技术开发一款属于自己的原创平台动作游戏新作 :《指挥官基恩（Commander Keen）》三部曲。1990 年的秋天，他们用 3 个月的时间做完了三部曲。其所采用的背景卷轴技术，在当时的 PC 游戏中是前所未见的。这款游戏获得了巨大的成功，之后很多年在各种游戏展上都能看到指挥官基恩的 COSPLAY。

id 收到的第一笔游戏收入分成支票是 1 万 400 美元，这是《指挥官基恩》第一个销售额的一半。他们用这笔钱买了几台新电脑。两个星期后，这 4 个好朋友一起从 Softdisk 辞职了。

1991 年 2 月 1 日，id Software 作为公司实体正式成立了。第一年他们就开发了 12 款游戏，其中包括《暗影之夜》、《Rescue Rover》、《危险的戴夫》、《鬼屋》等等。他们的习惯是同时开发两款游戏，每款游戏花两三个月时间制作。这 4 个创始人从来不做游戏的样品，他们有能力把做出了雏形的游戏都变成成品。

“整个游戏都在我稚嫩的脑子里，”罗梅罗说。“我们只需要算一下需要做什么，然后一直做到游戏完成为止。”

工作室成立早期，赚的钱差不多都花到了工作室身上，几个创始人只拿一些日常开销的钱。“最重要的是我们能在一起工作，”罗梅罗说。“能有足够的钱开发下一款游戏我们就很开心了。”

有一天在连续的倾盆大雨之后，什里夫波特的克洛斯斯湖水位暴涨，淹没了前往湖畔办公住宅的路。罗梅罗的车也开不进去了。但是几位创始人决定徒步涉水而过，冒着被水蛇咬的危险走到了湖畔住宅。“我冲洗了一下之后又回去工作了，”罗梅罗回忆到，“能够 7X24 小时开发自己的游戏是一件很兴奋的事。”

罗梅罗对当年的记忆非常深刻，说起当时的情形，他能把每一个细节都清晰地描述出来，包括各种技术细节。他说着说着就会提到，“哦，当时奔腾处理器有一个著名的错误，就是浮点分割结构方面的。”

巅峰

1991 年 8 月，id 从路易斯安那搬到了威斯康辛州，汤姆·豪尔在那里度过了大学时代。

“不到四个月，我们就冻死在雪地里了，成为威斯康辛狂暴冬日的受害者。”罗梅罗开玩笑说。“我们知道怎么用汇编语言编程，却忘了问汤姆·豪尔，嘿，那里的冬天是咋样的啊？”

半年后，id 最终在德克萨斯州定居了下来。1992 年 1 月，他们决定全面进入 3D 时代。因为他们已经在开发一款幻想动作游戏《墓穴 3D》。这款游戏画面不错，可惜玩法不行。但随之而来的《狼堡 3D》改变了一切——PC 游戏的历史从此被改写。

以 id 的标准来说，《狼堡 3D》的开发时间算是很长了——总共花了 4 个月时间才准备好首批关卡的共享软件方式首发。游戏总共分为 6 章，还有两章是之后才发布。

但这些努力是值得的，《狼堡 3D》的售价高达 60 美元，第一个月就卖了 4000 套。这些钱又被用来添置新电脑。这次他们买来了 NeXTSTEP 工作站，也就是当今 MacOS 的前身。而他们用这些工作站来开发的游戏，就是《毁灭战士》。

当约翰·卡马克开发新 3D 引擎与 AI 时，汤姆·豪尔负责写《毁灭战士》的世界观。罗梅罗负责将这些内容都变成游戏关卡。同时他取消了一些在普通游戏里常见的设定。

“我们不需要生命数量，不需要分数，不需要那些不知道干嘛捡起来的狗屁道具。一切都必须是重要的东西。”

这些关卡使用强大的 DoomEd 工具制作，可以用极快的速度进行测试与修改。这让罗梅罗能够迅速地尝试各种 FPS 设计。他可以在休息的时候玩几千遍自己做的关卡，每次重启都修改掉一两个房间或者丢一些新的东西进去。

“在这些关卡里发生的每一个事情都是我编程的，”罗梅罗说，“每一个灯，每一个平台，每一扇门，各种很小的东西都是。”这样做出来的结果是，每次打穿一张地图，都像是当面碰到了它的创造者。

在游戏开发过程中也经历了人事变动。汤姆·豪尔因为创作理念的分歧而辞职。顶替他的是新招聘的桑迪·彼得森以及戴夫·泰勒。虽然 id 的成员增加到 6 人，但每个人的工作都更重了。在《毁灭战士》开发中途他们又接下了《狼堡 3D》的 SFC 版移植工作，但大家都不知道怎么做 SFC 的编程。他们花了三个星期学习。

“《毁灭战士》开发的最后一天我们连续工作了 30 个小时，”罗梅罗说虽然当时已经能在办公室的所有电脑上运行这款游戏，但约翰·卡马克忙于解决最后一刻出现的死机 BUG，他一个人解决了这个大问题。

1993 年 12 月 10 日，id 将《毁灭战士》的共享软件版上传到威斯康辛大学的服务器，玩家的期待已经像电流一样迅速传遍各处。粉丝们纷纷打电话到 id 问游戏到底什么时候发布，他们还在服务器里建了一个上传目录命名为“when.will.we.see.doom”。

id 只用了 8 个月的时间就做好了《毁灭战士 2》，并于 1994 年发售。接着他们又在第二年推出了《雷神之锤》，这次团队增加到 9 个人 ：4 名策划、3 名程序员和 2 名美术。

在开发《雷神之锤》引擎时，约翰·卡马克放弃了《毁灭战士》的所有代码，而当时参与该作的程序员后来都成为了业界的风云人物，包括如今的 Oculus VR 首席科学家迈克尔·亚布拉什、《魔兽世界》首席程序员约翰·凯什（他为《雷神之锤》提供了网络代码）。

罗梅罗为《雷神之锤》开发了一个全新的关卡编辑器，并且首次尝试在全 3D 环境中进行关卡设计。

《雷神之锤》是面向当时的高配置电脑开发的，id 与 Cray 超级计算机公司达成了合作协议，以半价优惠购买了一台他们的高级电脑。id 利用这台怪物级电脑来生成一些新类型的数据。作为回报，id 会在游戏中的某个房间里打上 Cray 的 LOGO。可惜的是这次合作没有成功，Cray 中途被另外一家公司收购了。

在游戏开发了 14 个月之后，id 放出了 Qtest。而在这 4 个月之后的 6 月 22 日下午 5 点半，他们把完成版的游戏放在了威斯康辛大学的网站上。

《雷神之锤》是 PC 游戏历史上革命性的作品，这个高速、真 3D 的世界，给人以耳目一新的游戏体验。5 个月后发布的 QuakeWorld 版本，针对用 modem 的拨号上网玩家进行了优化，由此引爆了网络多人游戏，网络战队、比赛等 PC 游戏的新形态诞生。

5 年时间，id Software 推出了 28 款游戏，成为 90 年代中期最炙手可热的 PC 游戏开发商。“制作游戏就是我们的生命，”罗梅罗说。



▲约翰·罗梅罗在 1991 年购入的法拉利 Testarossa 跑车，约翰·卡马克也有同款的红色跑车。



▲从左到右依次为汤姆·豪尔、杰·威尔伯、约翰·罗梅罗。照片拍摄于 1992 年。



▲亚德里安·卡马克手工制作地狱男爵并扫描到《毁灭战士》里。



▲《毁灭战士》游戏画面。



▲从左到右依次是约翰·卡马克、凯文·克劳德、亚德里安·卡马克、约翰·罗梅罗、汤姆·豪尔和杰·威尔伯。



▲约翰·罗梅罗在离子风暴工作室。

分裂

id Software 不仅创造了 FPS 这种对后世影响深远的游戏类型，而且成为很多知名开发商的核心技术来源。在威斯康辛州，一家做幻想 FPS 游戏的小小工作室叫做 Rave Software，他们把《狼堡 3D》的引擎改造成了 ShadowCaster，把《毁灭战士》引擎改造成了 Heretic 和 Hexen。在伊利诺伊斯州，Rogue Entertainment 利用约翰·卡马克的技术开发了第一款 FPS RPG《Strife》。1996 年，在《雷神之锤》发售的那一年，罗梅罗与 id 外部的开发商们一起开发《最后的毁灭战士》，还有《Hexen》的一些关卡。但是在公司越来越成功的同时，id 内部也爆发了矛盾。

“我们的引擎授权业务无法得到更好的发展，因为卡马克总是一个人都不愿意多招。”罗梅罗回忆说。“我们做引擎授权业务，就要有人去推销它，或者要有人对它不断改良。但他不想这么做。他只想专注于游戏。”

摩擦的原因还来自其他方面。早在路易斯安那州湖景房的时代，id 就已经不再同一个房间里办公了，成员之间的沟通变少了。在开发《雷神之锤 2》的时候，他们决定再次集中在一个“战斗室”里一起办公。“我真的对这个没有意见，”罗梅罗说，“但那不是一个很好的时机。因为约翰·卡马克一直心情都不好。雷神之锤引擎一直开发了一年我们才能用上，所以那真的不是一个快乐的时光。”

虽然《雷神之锤》充分满足了 id 的粉丝们，但游戏的开发过程却非常不愉快。第一年策划与美术团队付出了巨大的工作量，而游戏引擎却迟迟未能就绪。“在游戏开始实质性制作之前，整个团队就已经快要撑不下去了。”罗梅罗说。“那是最难开发的游戏，而且把公司分裂成了两半。”

在《雷神之锤》发售之前，罗梅罗已经对约翰·卡马克失去了耐性，他对美术亚德里安和凯文·克劳德说：“我们就不该这么干，我想这是我们最后一次走在技术最前沿了，因为显卡厂商们会让这个优势不复存在。我们必须创新，这是我们最重要的事情。”

那一年还没过完，罗梅罗就离开了 id。不到半年，《雷神之锤》的整个开发团队走了一半。杰·威尔伯就是其中之一，他直接投奔 Epic Games 成为虚幻引擎授权业务的负责人。

而作为业界巨星的罗梅罗，则是与汤姆·豪尔一起在达拉斯创办了新工作室，Eidos 公司在背后给他们投了一大笔钱。他将这家工作室命名为离子风暴（Ion Storm），他给公司定的口号是：“设计至上”。

“《毁灭战士》没有一个很好的创意团队的话也会失败，”他说，“肯定会非常雷人。”

罗梅罗的伙伴是另外两个充满激情的开发者：托德·波特与杰瑞·欧弗拉赫迪，他们在奥斯汀创办了第二个工作室，由 Origin Systems 的老牌制作人瓦伦·斯派特牵头。但他对离子风暴的记忆是“一场巨大的噩梦”。

罗梅罗的大部分员工都是在网上找的——都是一群对关卡设计非常痴迷的人，脚本与他自己的非常接近。然而他的做法并没有成功。他的 4 人团队大部分都是第一次开发游戏，他们一起开发了 FPS 游戏《Daikatana》——这是一款在游戏历史上臭名昭著的作品。

约翰·罗梅罗承认“这是一个超级糟的主意”。“如果我当初从行业内招有经验的人，一切都会完全不同。《Daikatana》不会有那么多 BUG。都是我的错。”

这款游戏开发了三年时间，当时的业界关注度非常高。最初找的那一批没有经验的人陆续离去，罗梅罗不得不找来一些业界老兵进行补救。

但离子风暴的表现也不是那么糟糕。汤姆·豪尔开发了《Anachronox》，这是一款非常优秀的科幻日式 RPG。瓦伦·斯派特的部门开发了《杀出重围》，它实现了罗梅罗梦想的“设计至上”，并开启了一个备受好评的游戏系列。Eidos 也借此赚了不少钱。

“他们投资我们的那笔钱一点儿也不亏，只是在公关上没做好。”罗梅罗说。

如果时光重来，罗梅罗是否希望永远不推出那款给人以最糟糕回忆的游戏？“也许吧，”他说，“但是我做了那么多比《Daikatana》更烂得多的游戏。”

2001 年《Anachronix》发售的一个月后，离子风暴达拉斯工作室关闭了，罗梅罗从此不再开发 FPS。之后的十几年时间，他一直是带领着小团队，开发手机游戏和社交游戏。他还曾与 RPG 知名制作人约什·索耶尔合作开发了经典游戏《Gauntlet》的重生之作。

不过在几年的传闻之后，2016 年罗梅罗终于回归 FPS，正式公布了《黑房间》。这是一款重金属音乐的射击游戏，由亚德里安·卡马克担任美术总监。游戏的核心概念是丰富多样的武器，能用于清扫房间、改变场景、让敌人自相残杀，除了名字外，它就是彻头彻尾的《毁灭战士》。

罗梅罗的设计观

罗梅罗对于优秀 FPS 的定义并未随着时间而改变。“一个真正出色的射击游戏，除了射击这个基础外，还要有丰富的技能可用。我不喜欢对游戏有太多的认知限制。我喜欢快速移动，但也要有个度——过快就是垃圾了。操控的良好把握是非常重要的。”

罗梅罗盛赞《半条命 2》，因为它精确保持了一代的速度与射击参数设定。而在全新的《毁灭战士》中也是如此。罗梅罗和新《毁灭战士》的主策划聊过，他们说在开发该作时打开了一代《毁灭战士》，将各种参数都复制下来了，包括射速、伤害值、移动速度等。不过罗梅罗对于新作中类似于《致命格斗》的血腥杀戮技能并不赞同，“以前 id 的游戏从来不会过度血腥，虽然我们可以很容易做到，但我们有很多其他想法。”

当年开发《狼堡 3D》的时候，罗梅罗曾经有个想法：当敌人的 HP 低于 10% 的时候，就会跪下来求饶。但最终并没有做到游戏里。罗梅罗说：“这样做有点越线了，而且会造成关卡中风风火火的前进速度被拖慢。”

如今的 id Software 早已是另外一班人马。作为公司精神领袖的约翰·卡马克，也在 3 年前离职，成为了 OculusVR 的首席技术官，再次与迈克尔·亚布拉什共事。罗梅罗觉得这并不意外：“约翰一直是做图像编程的，《雷神之锤》中画面的每一个点都是我们自己做的，当时还没有 3D 显卡这种东西。”但是当 3D 显卡成为主流之后，罗梅罗认为卡马克就变得没有那么神奇了。约翰·卡马克仍然一直和显卡公司合作，开发出各种全新的图像技术，推动显卡行业的发展。但 id 早已无法像过去那样用画面碾压对手。

“他苦恼于对底层结构的无能为力，”罗梅罗说，“显卡是他无法逾越的一道坎。所以他心想，是时候做一些全新的技术了，VR 就是他的新技术。”

“而且他再也不用和游戏团队一起工作了，不是吗？”

2016 年 1 月，在告别多年之后，约翰·罗梅罗发布了一个《毁灭战士》关卡。他挑选了 Doom Builder 2 关卡编辑器，承认比他当年做的那个版本好，然后用这个编辑器设计了一个修改版的 E1M8 关卡，可以插到第一章里，就像当年制作的一样。

“真的非常有趣，因为它太简单了，做个关卡简直不值一提，因为我做了那么多年了。”

《守望先锋》所寻求的多样性

制作人 Jeff Kaplan 谈起了在本作开发中包容性的重要

《守望先锋》的开发主管 Jeff Kaplan 最近在 DICE 的演讲中提到了游戏开发中的包容性是多么重要。在演讲之后他坐下来对这个话题进行了更深入的交流。他说到了关于如何突破游戏界普遍存在的"白直男"角色的老套设定和其所面临的挑战。

游戏制作是一个创造性过程，通过把许多带着个人观点的概念汇总起来变成一个集体共识。在消费游戏的人群中每人都有着自己的观点、需求和软肋，而游戏往往也会成为各国审查制度和保守媒体吐槽节目中的刀下鱼肉。

我们经常说的一句话是 :你不可能一直让所有人都满意，但是这点也成为了游戏开发中缺乏多样性的借口。长时间以来，游戏开发者和发布商们也都很满足地在自己的角落做着只能够取悦一小部分人群的游戏设计。不巧的是，这个以白人和东亚人的男性为主的人群也是众多游戏开发、零售、发布和新闻界的主导人群。

"总是会有人对我们做的东西不满，"Kaplan 说道，"我们知道并不能一直让所有人满意，但就是要全力抱着对世界各地人们的欢迎态度并且切实为他们着想。"

他想说我们的指导思想是 :您看，我们认识到代表性的重要，并且我们正努力在这方面做出改善。这一点上他和在 DICE 演讲的 Marvel Games 的创意总监 Bill Rosemann 所说的是一脉相承的。

《英雄联盟》的 Greg Street 最近指出 Riot Games 的这个款家喻户晓的 MOBA 游戏即将登场一位 LGBT（非异性恋）英雄，但是同时也指出由于不同地区的审查制度会存在一些障碍。

换个地方

所以，《守望先锋》和去年上市的其他多角色游戏相比如何更富多样性呢？

《守望先锋》至今的 24 位英雄中，10 位女性，11 位男性还有 3 位非人类角色。在生于地球的角色中，9 位是来自欧洲、北美和澳洲的高加索人国家。10 位来自亚洲、拉美和非洲。所以就男女比例和白人和非白人的比例来说都是五五分成。

相比之下，1991 年的《街头霸王Ⅱ》中的 14 位角色（包括 BOSS 和 1993 加入的），只有一位女性角色。不过这款来自日本的游戏倒是提供了一些地域多样性。六位角色来自亚洲，另外的非白人角色来自牙买加、墨西哥和巴西。两位来自美国的角色中一位是非裔。另外还有两位来自欧洲。

《致命格斗》的初代角色中，九位是男性（包括作为男性造型出现的外星人）。多数是从中国或者日本来的，两位来自美国。

所以从多样性上来讲，《守望先锋》的确做出了很大的进步，在性别比例上和往日的游戏可谓天差地别。而且，它的封面主角还是个中性打扮的女同性恋。同志角色至今在游戏中都是很少见的，而在以前，他们是几乎不存在。



▲《守望先锋》制作人 Jeff Kaplan。

《守望先锋》在地域多样性上也做出了努力。虽说很多角色都有着欧洲白人面孔，但是那些来自世界其他地区的非白人角色的数量绝非寥寥几位。

游戏最近新加入的英雄是一位叫奥丽莎的机器人，她是由一位来自西非的女设计师伊菲·奥拉迪尔创作的。撒哈拉南部一直以来在游戏大家庭中被忽视。但让人感到有些失望的是，这个设计师并不是游戏中的一位英雄。

对暴雪来说，有关多样性的问题开始于游戏项目的创作初始——设计师们决定游戏将在地球上展开之时。相比之下《魔兽世界》和"《星际争霸》系列"都是在幻想世界中展开的。

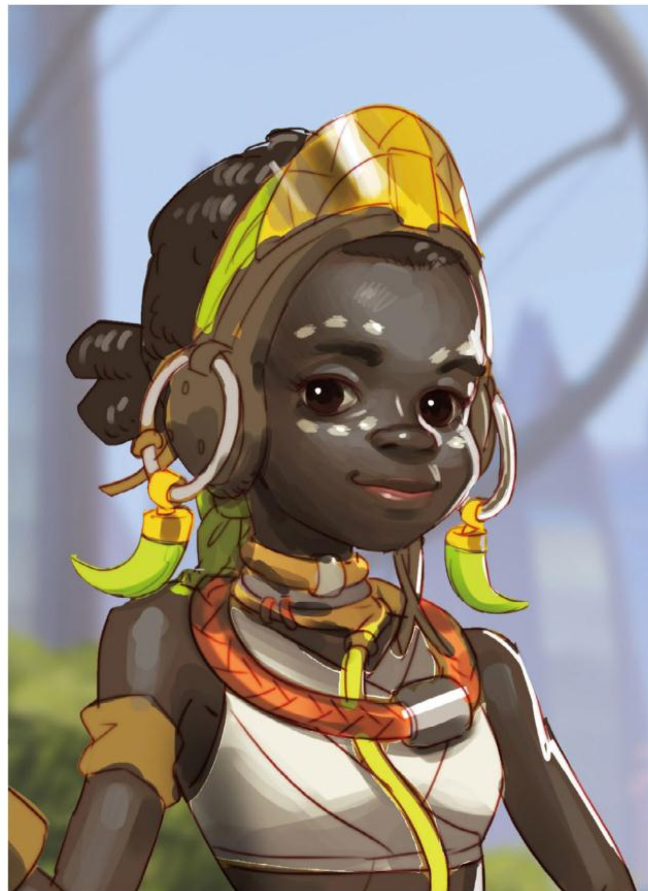
"在多样性这方面我们一直很谨慎，"Kaplan 说道，"当你《魔兽世界》里出现暗夜精灵或者《星际争霸》中出现人族时，没人会有感到被冒犯，除非你做了些特别没品的解读。"

"地球对我们来说是很有挑战性的设定。它不像我们所熟悉的太空主题。每当我说起《守望先锋》里的英雄多样性问题时，总会有人问我们是否会有来自每个国家的英雄。但是世界上有上百个国家，我们的游戏并不是那种能有上百位英雄的游戏，至少短期内不会是。"

光是联合国成员就有 193 个，每个国家都来一个当然不现实。但是世界上有很多大片地域在游戏界都没能得到呈现。

"当你做的游戏里有那么几位英雄是来自于某个特定的区域，然后又加入了从其他地方来的另一位英雄时，这就会引发一场讨论，"Kaplan 说，"但是当多样性达到一个阈值时，人们会理解并且期待任何事情都是有可能的。"

"所以说我们创作了一个世界，在这个世界里人们可以去相信下一位英雄可能是来自世界任何一个角落，我不觉得如果我们下一位角色如果来自南太平洋岛屿或者意大利的话有谁会很惊讶。所以在《守望先锋》里与



▲女设计师伊菲·奥拉迪尔。



其说我们要让每个国家都有一位代表作为英雄出现，不如说是创造一个开放而包容的世界，人们在里面能够感到轻松安逸。

农历敏感性

打出颇含敏感度的文化牌其实还是很有难度的，但是回报却是令人满意的。不管你从何处来，我们都会去欣赏与认识那些文化上的差异。

为了最近的春节，《守望先锋》确保了同时包含中国与韩国的传统。“即便中国和韩国都过春节，但他们的某些传统却有所不同。”Kaplan 解释道，“颜色和音乐的主题都是不同的。”

“于是我们做了一个《守望先锋》鸡年主题活动。当你登入游戏之后有两个页面。一个是由小美领衔的红金色主题，然后我们也为 D.Va 做了一个韩国式的寺庙。如果把她也放在中国式的设定中其实是对文化差异的不尊重。我们于是专门创作了两种不同主题的音乐。

“我们做了研究且发现若我们不够用心的话，即便我们的初衷是去纪念这些文化，也会出现冒犯之处。”这样的用心在韩国得到了回报，那里 D.Va 特别受欢迎。一个女权组织甚至拿着 D.Va 的标志印在旗帜上参加今年早些时候在首尔的女权游行。

《守望先锋》中的角色们无可避免地受到了世界各地玩家的追捧，成为了各自地区线上文化战争中的代表英雄。

起伏幕后

有许多人觉得这种多样性的增多有些趋炎附势的嫌疑，另外一部分人觉得《守望先锋》里的角色是积极对抗圈内普遍存在的对异地元素洗白现象的模范。这造成了《守望先锋》玩家群体的内部分裂，这是暴雪公司不愿意看到的。

最出名的事件便是在 2016 年 3 月发生的猎空性感动作的争议，当时一张猎空胜利姿势的图片在网络上引发了大讨论。一些人觉得这种过度性感化的造型对角色是不适合的，另有人反驳道就是这种对消费者纵容的态度限制了游戏的核心创新能力。

“他们彼此讨论时是都很刻薄的。”Kaplan 说，“我不喜欢这样，这是我们的玩家群体第一次出现如此大的间隙。”

最后那个动作被改了，无论在当时还是现在，Kaplan 都同意那些说这个姿势不符合角色性格的观点。但是《守望先锋》其实在很多角色身上都有类似的动作，男女都有，无论其本身的性格是保守或是开放。

“当我们首次制作胜利姿势的时候，我们要为 21 位角色每人做 3 个姿势。他们并没有都得到应有的全面的创意关怀。我当时做了漂亮但又仓促的回复：‘别担心，我们的目标并不是让大家感到不自在，我们想要修改那个姿势。’”

“事实是我们本来就要修改那个姿势，因为它本身就不合适。它更像是黑百合和半藏姿势的变形体，而这两个姿势是符合对应角色性格的。但不管怎么说都是我们一手造成了这场大争议，我还去看过社交网络热议话题的波状图，那是‘Overwatch’这一关键词最火热的时候。”


▲引起广泛争议的猎空胜利姿势。

漫漫长路

Kaplan 和暴雪如今正在一步步从之前的错误与偏见中慢慢走出来。但是说到底这是一个主要由欧洲和东亚族裔组成的公司。Kaplan 说他需要他的团队能保持开放的创造头脑。

“我们在招聘员工方面有着很大的开放度。”他说，“我们花了很多精力在为海外人员办理工作签证。我们致力于对从世界各地来的游戏设计师都给予同等的关怀。”

“我和我们的一位女性艺术家聊过，我问她我们怎么才能改善多样性这个问题。她说她所在意的是我们思维的开放程度和我们团队对于来自各个文化地域的人的尊重，无论他来自哪里。”

当然，即便是业内走在最前面的娱乐公司，也跳不出一些英雄设计的框框：苗条、迷人、青春、外向。我们想要在英雄设计上有突破还有很长的路要走，那些跳出这些惯用形容词的新颖设计就在前方。

暴雪在《守望先锋》未来发展上还是得留个神。每一位新英雄，每一个背景故事、人物性格、姿势动作、皮肤色调和身材肥瘦都会成为人们吐槽和讨论的对象。暴雪因此会被世人不断评判。

但暴雪在这方面的进步应当被认识和肯定，这种包容性的理念虽没有完全实现，但可以看出像暴雪这样的游戏公司至少是在走出那个“你不喜欢就别买”的论调。

“我们最大的担心就是以一种错误的成见为视角来呈现一个人群，从而让一些人感到不快。”Kaplan 说，“同时我们还要努力地保留自己的创新力不受影响，那些我们想要做出来的东西和我们所相信的东西，并不只是为了这一款游戏，更是为了未来的可能性。我们认为《守望先锋》不仅仅是一个 6v6 射击游戏。我们期望在未来能够围绕着这个世界来制作众多种类的游戏。”

从奇幻世界创作背景下的那种相对轻松的设计环境转移出来可以说是一个在学习曲线上的急转弯。“我们的团队经历了这样一个转变，我们发现地球不再无聊了，而是很酷的一个地方，它最酷的一点就是那些各种不同的事物。”他说，“我们不再把文化敏感作为一个雷区或者是一个负担，而是把它当作机遇。”

最终幻想 7 二十周年祭

创造者们亲述历史

文：藤曦　编：八重樱　美编：Juxi



序

1983 年，年轻的宫本雅史在父亲的办公室里创办了一家小型软件开发公司——SQUARE。

最初这甚至算不上是一家公司，那间小办公室里人来人往，并不是一个正式的办公场所。SQUARE 早期就是个家庭小作坊，公司的第一个员工梶谷真一郎，是宫本的朋友，他本人只是将这公司视为一个大学俱乐部。而另外一个员工叫做坂口博信，他以兼职的身分参与游戏的设计。

SQUARE 御用作曲家植松伸夫说："我们只是把它当成业余爱好而非职业，我们想做自己喜欢的事，对于工资还有环境并不在意。"

谁也没想到这个小作坊会发展到怎样的规模。

经历了早期的一些成功与失败之后，随着《最终幻想》的诞生，SQUARE 终于挖到了第一桶金。他们搬进了更大的办公室，招聘了几百人，树立了自己的品牌。

"最终 SQUARE 的股票上市了，坂口先生和管理层不得不更多地关注财务层面，要以销售套数为目标。"植松伸夫说，"大约在开发《最终幻想 7》时，整个公司的思维开始改变。"

1997 年《最终幻想 7》发售后成为了 SQUARE 的摇钱树。它是 RPG 的 3D 开拓者之一，它是 PlayStation 帝国的基石，它是 JRPG 席卷西方的首席功臣，它的销量超过 1100 万套。

《最终幻想 7》曾经的开发者们说，这是一场完美风暴。当时 SQUARE 仍然是小公司的经营作风，但是却拥有大公司的资源，并且愿意投入巨资打造游戏业界史上最具野心的项目。

"我知道从那以后再也不可能产生那样的兴奋感了，"程序员川井博司说。"这不仅是因为 SQUARE 能够投入那么多的资源以及硬件与技术，其实在一切都没有成型之前，我们就知道我们将要创造历史。"

如今，《最终幻想 7》迎来了 20 周年，一款高规格的 PS4 重制版正在锐意开发中，并成为全球业界的焦点。历史正在重铸。

第一章 起源

1. 最终幻想背后的男人

如果没有坂口博信，恐怕也不会有今天的 SQUARE。

80 年代中期，SQUARE 成立的最初几年一直在业界挣扎。虽然早期开发的几款 PC 游戏足够维持公司的经营，但是当任天堂发售了 FC，游戏产业出现了爆发的苗头，SQUARE 决定全力投身到这部新主机上。然而早期的几款游戏全部惨败，SQUARE 资金枯竭，开始陷入倒闭危机。

承载 SQUARE 最后希望的《最终幻想》不负众望，在 1987 年发售后一举改变了 SQUARE 的命运。《最终幻想》成为与《勇者斗恶龙》齐名的日本国民级 RPG，而 SQUARE 更是 90 年代日本风头最盛的第三方。

SQUARE 电影导演榊原干典说 :"在 90 年代末，所有游戏公司都很有钱——尤其是 SQUARE。所以 SQUARE 可以说是不惜血本，将质量放在第一位。这就是坂口先生的经营理念。他总是对团队提出极高的要求，定的进度非常紧，但是他会提供足够大的团队以及最好的硬件。那是非常罕见的。他高瞻远瞩，同时又有足够强的执行力。"

所有和坂口博信共事过的人，都认为坂口博信是一个目光高远且执行力极强的人。他在团队内部被称为"国王(The King)"——这是从公司内部邮箱地址而来的称呼，当时坂口博信不想用自己的名字，于是就随便用了"King"以及几个数字作为邮箱地址，于是他就成了团队里的国王。

原 SQUARE 美国分公司副总裁丸山嘉浩说 :"当时在 SQUARE 日本的很多管理层会议中，如果他没有出席的话，就什么决策都做不了。游戏什么时候做好,需要投入多少营销预算,都是他通知管理委员会就行了。所以，是的，他就是国王。他控制了整个公司的运作。"

对此坂口博信本人的说法是 :"国王？那是 SQUARE 美国那边叫的吧？那群家伙……是的，我记得有一次被那样称呼了。其实不是那个意思。有一次我喝了很多香槟，所以获得了'香槟王'的称号。名字就是这么来的。这跟我的工作无关。后来我也再没那样喝过了。"

丸山嘉浩说，坂口博信有时候非常严厉，但他对于游戏开发以及管理方面都非常在行，而且都是经常与开发团队一线核心成员奋战在前线，这是 SQUARE 管理层其他人都做不到的。程序员吉成龙也说 :"不能说他是独断专行，但他确实能够很快很轻松地做出决定。有时候他会灵机一动，然后就说'我们要做这个'。"

坂口博信也承认，当时他的管理风格有些任性。有时候他上午让手下做个东西，按他的要求做出来后，他又大怒"怎么做成这样？！"因为他的想法总在不停地变化，一件事情可能会连发 10 封邮件，每封邮件就改变一次想法。

丸山嘉浩说 :"我认为坂口博信的黄金时代就是在开发《最终幻想 7》的时候。他的大部分决定都得到了证明。"



▲ 2017 年，SQUARE 曾经的创业福地已经变成了拉面馆旁边的一家理发店。

2. 2D 像素版《最终幻想 7》

在《最终幻想》之后，SQUARE 接连打造了《沙加》、《圣剑传说》等王牌系列。连续的成功，让坂口博信能够获得更大的权限，自由尝试一系列野心项目。其中的传奇之作包括与《勇者斗恶龙》主创团队合作的《超时空之钥》。

另一方面，随着硬件技术的进化，游戏业界的格局也在悄然改变。3D 技术的出现，将业界推向了十字路口。究竟是固守 2D 点阵图，还是全力拥抱 3D 时代？这是坂口博信必须做出的决定。

当时 SQUARE 对于《最终幻想》的新作策划了 3 个方向，其中第一个是继续为 SFC 开发 2D 的《最终幻想 7》。如今的 FF 总掌门人北濑佳范说 :"当时大家都不知道 JRPG 是否会进入 3D 时代。坂口博信非常喜欢点阵图，我们对于是否要保持 2D 画面争论了很久……我们完成了《最终幻想 6》之后就开始制作《最终幻想 7》了，最早是 SFC 的 2D 游戏，早期的策划会议想了很多方案。"

《最终幻想 6》的开发团队总共大约 60 人。《最终幻想 7》启动初期筹备时，大约集结了一支二三十人的队伍。当时进度推进得很慢，前两三个月的时间都是在想概念，主要是在定故事大纲。坂口博信写的第一个故事版本是发生在纽约，讲述某个秘密组织想要摧毁魔晄炉，主角侦探乔伊前往探查究竟。剧本原案中有一个试图摧毁魔晄炉的组织成员，成为后来克劳德的原型。

在《最终幻想 7》的早期筹划阶段，《超时空之钥》进入了后期的赶工阶段，几乎所有团队成员都被中途抽调到该项目组提供支援，最初的开发原案被暂时搁置。纽约的舞台背景，后来变成了《寄生前夜》。



▲ 2012 年 SQUARE ENIX 在日本发售了《最终幻想 25 周年 终极纪念册 VOL2》，其中讲述了最终幻想 7、8、9 的历史，里面提供了 SFC 版《最终幻想 7》的设定图以及其他开发素材。



▲在 SIGGRRAPH 大会上展示了《最终幻想 6 》互动 CG 游戏后，SQUARE 将其短片录制下来，放到 1996 年 TGS 展的光碟中派发给观众。



■北濑佳范从《最终幻想 6》开始成为系列的导演。与很多知名制作人相比，北濑佳范更加沉着低调。他对于电影的理解，奠定了 FF7 的 CG 过场动画风格。

3.3D 画面初尝试

在 SFC 版《最终幻想 7》之外，SQUARE 也在探讨将该系列带入 3D 时代的可行性。在 1994 年，对于 SQUARE 的所有人来说，这都是全新的概念，大家都没有 3D 游戏开发经验。SQUARE 决定先做个小实验。

SQUARE 使用当时最高端的 Silicon Graphics 公司的 3D 工作站，制作了《最终幻想 6》的角色战斗场景。当时负责做 3D 技术演示 DEMO 的是桥本和幸，他曾在世嘉、任天堂和索尼工作，对于早期的 3D 游戏开发技术有一些经验。坂口博信说 ："在《最终幻想 7》之前，我们所有员工都没有做过 3D 画面，然后我碰到了桥本，他至今都是我最好的朋友，他帮助我找到了一群才华横溢的人搞定了画面。那是他们第一次做游戏，是我们第一次做 3D 画面。"

桥本和幸很快成为 SQUARE 日本的 CG 总监督，以及 SQUARE 美国分公司的首席技术官兼高级副总裁。作为当时少有的 3D 人才，桥本和幸在同时期收到了许多公司的高薪聘请，之所以选择 SQUARE，是出于对坂口博信的信赖。

桥本和幸说 ："SQUARE 原本计划为任天堂的次世代主机开发游戏，但任天堂一直不提供开发机，技术规格也在不断变化。所以我建议我们可以从标准开发环境开始，然后边走边看。" 对于 SQUARE 来说，这是一个逐步适应的过程。用坂口博信的话说，对于一个做了十几年像素画面的团队来说，3D 游戏是难以想象的，就连战斗场景都无法脑补。《最终幻想 6》的 3D DEMO 就是让整个开发团队明白 "这就是 3D 时代的《最终幻想》"。

当时对于 3D 图形技术领域，SQUARE 只是一个名不见经传的公司，Silicon Graphics 公司甚至不认识这家购买了好几台昂贵设备的公司。在 3D DEMO 做好之后，SQUARE 想要在洛杉矶的 SIGGRAPH 大会上展示他们的工作成果，但是因为工作站太大无法空运，只能在美国租一台设备，桥本和幸不得不托 SGI 内部的一个朋友帮他们搞定租赁事宜。

川井博司是当时开发团队中惟一会说英语的，于是就由他负责到 SIGGRAPH 的展台向观众介绍相关技术。这个 DEMO 并非纯视频，观众可以进行实际操作，需要准确的指令输入才能获胜，还可以在画面上画一个符号以释放魔法以及召唤龙。这个 DEMO 演示现场吸引了大批观众围观，不仅是因为画面，更因为它使用了体感操作的方式，观众可以像佐罗一样，做出画 Z 字的动作，或者画圆圈。

由于 SIGGRAPH 是图形技术的展会而非游戏展，很多观众都不知道自己看到的是什么，他们以为是某种高科技工程技术，或者军事相关技术。对于桥本和幸来说，最大的肯定来自 SGI 的 Michael Jones，他看到 DEMO 后大为惊叹，强烈要求在其山景市的总部里进行演示。桥本和幸欣然提供了一个可运行的版本。后来 Michael Jones 成为 Keyhole 公司的总裁，即谷歌地球的开发者。

Michael Jones 说 ："我个人所喜欢的是，它虽然是高端技术，却又非常忠于日式动画风格。在当时的游戏里，这是很难做到的。"

坂口博信说 ："当时人们说到 CG，想到的是非常真实的画面，是那种能够做到电影里面的特效，令人难辨真伪的。而我们用 CG 来做动漫角色。"

SGI 有来自各行各业的高端客户，有人用他们的工作站模拟核反应堆，有人用来模拟太空飞船的宇航员行动环境，都是代表了人类前沿科技的东西。对于游戏来说，这些技术无疑是过于高端了。但是也只有这种前沿技术，才能用来模拟未来的游戏环境，让 SQUARE 能提前适应新世代的技术。



▲桥本和幸是最终幻想 7 技术背后的重要人物



▲ FF6 3D CG



▲ SQUARE 在 1995 年发布了《最终幻想 6 ：互动 CG 游戏》的一些截图，各种游戏杂志沸腾了，他们纷纷认为这就是 N64 最早的游戏截图。




■多年来 SQUARE 已经换了无数次办公楼。在《最终幻想 7》开发工作启动之后，由于员工数量暴增，他们搬到了东京目黑的 Arco Tower。

4.《最终幻想 7》的二度尝试

随着《超时空之钥》的完成 以及 SIGGRAPH 技术 DEMO 的经验积累，SQUARE 开始再次启动《最终幻想 7》的开发工作。SFC 版本被正式放弃，但 SQUARE 的大部分员工都以为《最终幻想 7》的对应平台将会是任天堂的新一代主机 N64。由于任天堂已经与 SGI 合作开发 N64，而 SQUARE 也是使用 SGI 的工作站进行 3D 技术的研究，似乎是在追随任天堂的脚步。

SQUARE 确实尝试过为 N64 开发《最终幻想 7》，当时考虑的是采用 N64 搭载的 64DD 软驱，以大容量软盘为载体，一定程度上解决卡带容量不足的问题。但是 SQUARE 很快发现这条路根本行不通，软盘的容量也远远不够。《最终幻想 7》需要加入大量 CG 过场动画，即使是光碟都需要好几张 更不用说软盘了。所以这个方向没有推进多久就被 SQUARE 放弃了。

“它从未在 N64 主机上正式开发过，”北濑佳范说，“只能说是在该硬件上实验了一段时间。”

SQUARE 在 N64 上做的“实验”就是将 SIGGRAPH 的 DEMO 移植到 N64 上。当时任天堂开始向主要第三方提供 N64 的模拟套件，SQUARE 要做的首先是将 SGI 工作站上的高清 3D 建模压缩到 N64 上。当时负责做这个 DEMO 移植的有几个程序员以及四五个美术，这些美术人员也是克劳德、巴列特和赤红十三的最初版本制作者。这支小团队在一个独立的房间里，开始了绝密开发。整个 DEMO 的开发过程耗时一两个月。

野村哲也就是这个秘密团队的一员。他最早负责制作的 CG 模型是贝希摩斯。实际上，SQUARE 每次开始开发《最终幻想》新作，总是选择贝希摩斯作为测试模型。在 N64 版的 DEMO 中，这个 3D 模型总共使用了 2000 个多边形。要在 3D 环境中展现出 SQUARE 所需的贝希摩斯造型就需要 2000 个多边形，但是加上渲染以及动作之后，帧数降到了幻灯片的水平——对于 N64 来说，这实在是无法承受的性能需求。

川井博司回想起当时的情形说 ：“我们做的这些是为了在任天堂初心会也就是 Space World 展会上进行展示，我负责编程。我记得大约是在临近年底的时候，坂口先生召集了所有人，他平静地说 ‘我们将不再为任天堂开发游戏’……所以到那时为止我的所有工作成果都被扔进了下水沟。”


▲野村哲也与北濑佳范

5. 新盟友

众所周知，在 FC 和 SFC 时代，任天堂牢牢把握了第三方的生命线，其霸道作风也招致各第三方的痛恨，他们试图力挺 MD 对抗 SFC，可惜世嘉还是不够争气。随着 PS 的到来，第三方也希望索尼能够制衡任天堂。1996 年 1 月，SQUARE 宣布加盟 PS，成为最早加入索尼阵营并拿出王牌系列的主要第三方之一。

丸山嘉浩说 ：“我在 1995 年 9 月被社长水野哲夫招了近来，他对我说，SQUARE 永远都会跟着任天堂……你为我们工作基本上就相当于为任天堂工作。而在我入职一周后 他们说 ‘呃 我们可能会转投索尼。当时我非常震惊。”

野村哲也记得当时他在公司大堂碰到了坂口博信，坂口对他说 ：“嘿！看看这个！”他说着转身让他看夹克背后的 PS 标志。野村哲也当场呆若木鸡，“我当时在 SQUARE 的职位很低，我不知道该说什么——在任何情况下，如果他对我说话，我只有点头附和的份。”

SQUARE 叛逃任天堂投奔索尼成为日本游戏史上的标志性事件，不仅是因为其本身意义重大，也是因为当时 SQUARE 对此事的高调处理——他们不仅大张旗鼓地召开发布会，甚至为此投放了一个电视广告，宣布 PS 版《最终幻想 7》正在开发中。此外在发行量超过 600 万本的《少年跳跃》杂志上也投放了相似的广告。在当时形成了强烈的冲击波。

原 Eidos 总裁凯斯 · 柏斯基如此评论 SQUARE 的作风 ：“SQUARE 是那种会赌上整个公司命运的公司，把《最终幻想 7》放到 PS 上是有很大风险的……当时没有人对 PS 有足够的信心。大部分认为它成不了。”

天野喜孝说 ：“这对于坂口来说肯定是重大决策，但他做出了正确的决定，从那时起系列得到了长足的发展。他这么做都是为了游戏，这是他的系列。对他来说那肯定是很艰难的时期。”

坂口博信说 ：“当时我不是 SQUARE 的社长，在我上头还有更高的管理层，我让他们做出这个决定。PS 采用 CD 规格是最主要的因素。如果要为 N64 的卡带做 3D 动作游戏是可以的，但是要做 3D 的 RPG，我清楚地知道那点存储空间肯定不够，根据我们的计算，怎么都不可能装进 ROM 卡带。”

当时 SQUARE 社长武市智行考虑的另一个原因是 CD 的造价比卡带便宜的多，同样的游戏就能卖更低的价格。这也是大部分第三方抛弃 N64 的原因。不过也有不少人指出，任天堂的傲慢自大也是一个关键原因。川井


■在投行工作的武市智行主导了 SQUARE 在 1994 的成功上市，并因此于 1996 年加入 SQUARE，他带领 SQUARE 转投索尼，开启了新时代。如今他是游戏业多家公司的董事。


■梶谷真一郎是 SQUARE 最早的员工之一，早期他是销售、编程、产品经理身兼数职，之后成为美国分公司副总裁。

博司认为，SQUARE 这么多年来的官方说法一直都是以光碟格式为由，很大一部分原因是为了不得罪任天堂。

原 SQUARE 美国分公司副总裁梶谷真一郎说，当时索尼找到他们，希望他们为 PS 开发游戏。SQUARE 非常紧张，生怕得罪了任天堂，并问道“能不能把这事告诉任天堂”，结果索尼非常坦然地同意了。SQUARE 最终并未将此事告知任天堂，但其技术人员私底下对两部主机进行了性能对比测试。程序员榊原干典说：“我看过几次测试，质量差别太明显了，所以我想他们肯定不会选择任天堂，结果已经和明显了。”

负责角色编程的川井博司对此心知肚明，“当时我开始怀疑 N64 的前景，因为当时我的职责之一就是将 N64 和 PS 做性能对比，比如同屏能有多少 2D 动态点阵图，60 帧的画面下能运算多少个多边形。即使在没有添加任何贴图以及光照的情况下，N64 的数量都不到 PS 的一半。当然，PS 的缺陷是没有 Z 缓存，所以有多边形叠加的问题要处理。但不管怎样，当时在 N64 上绝对做不出 FF7 那样的游戏。”

达伦 · 史密斯在 1993 年加入美国任天堂，成为次世代主机开发项目的项目经理。因为合作伙伴 SGI 在加州，他就从西雅图搬到了加州，常驻 SGI 的项目研发中心。他在那里会见了世界各地的游戏开发商，其中当然包括 SQUARE。他和川井博司一起进行代码优化，努力实现同屏更多的多边形数量，可惜最后并没有实质性区别。回到日本后，川井博司向技术组的成田以及坂口博信汇报了情况。参加会议的还有川井博司从未见过本人的创始人宫本雅史。会议讨论出的结果是 N64 性能不足，SIGGRAPH 做的 DEMO 效果根本不可能实现。宫本雅史沉默以对，现场并未发表任何意见。

梶谷真一郎说，SQUARE 与任天堂关系亲密，几乎是任天堂的第二方。在 N64 的开发过程中，SQUARE 也提供了很多建议，比如“你们需要一个 CD-ROM”、“系统带宽不足”、“按照你们现在的规格我们无法制作 RPG”。然而任天堂社长山内溥对此置若罔闻。

坂口博信说：“最后我们开发队伍向 SQUARE 创始人兼社长宫本先生提议，因为最终的商业决策还要他来拍板。宫本鼓励我们，说如果我们这些游戏开发者都相信这么做才能作出好游戏，那就没理由错过这次机会。”

另一方面，索尼为 SQUARE 提供了无法拒绝的优惠条件，包括最高规格的广告宣传支持。武市智行说：“有些细节不方便透露，但有一点可以说的是，索尼对于每一套游戏的权利金收得非常非常低。”

如今的索尼全球工作室总裁吉田修平，在当时是发行商关系部成员，主要负责对接 SQUARE，他说：“我知道的很多事都不能说，这事说来话长……从那时起，一切都改变了，《最终幻想 7》和《勇者斗恶龙 7》，这是致命一击……至少在日本是这样，他们让 PS 成为了那一代最成功的主机。”

梶谷真一郎说：“我们决定与索尼合作后，差不多 10 年的时间里被拒绝进入任天堂办公楼。从消费者的角度来说，有两家公司竞争是好事，但从商业角度来说，我们要确保索尼赢任天堂输，这样对我们有好处。”

当时美国任天堂市场及公关副总裁乔治·哈里森说：“PS 带着 CD 而来，给任天堂带来了巨大的麻烦。任天堂选择卡带是为了尽可能降低盗版的影响，但发行商们需要更大的存储空间。对于《最终幻想》那种画面丰富的游戏更是如此。”

川井博司说：“我要说的是，我对于任天堂在 N64 上所做的感到惊讶，马里奥、塞尔达——他们的开发者肯定是最顶尖的。但那也是那部主机的极限了。绝对不可能作出任何接近于《最终幻想》的游戏。”

“我们作出这个决定时，SQUARE 社长（宫本雅史）、我们的主程序（成田贤）和我一起拜访了山内先生。”坂口博信说，“在京都有一个古老的传统，人们会以茶来欢迎客人，但客人是不应该喝那杯茶的。山内先生用非常昂贵的便当和啤酒款待了我们，他非常客气地拍着我们的背，说‘祝你们好运’，并没有任何怨恨的感觉。”

丸山嘉浩道出了个中缘由：“任天堂并没有为难我们，他们说‘我们不需要这个’。他们就是这么说的。他们的理念永远是任天堂的硬件是为他们自己的游戏准备的，如果发行商想要加盟他们就欢迎，如果你不需要他们，他们会说‘我们也不需要你’。”

而川井博司听说的是任天堂曾如此回应：“你们如果离开我们，就再也不要回来。”



▲ 2015 年终，在东京国立美术馆举办了长达 2 个月的 ACG 展览，这是其中《最终幻想 7》的展区。

第二章 游戏开发秘话

6. 创造史诗

SQUARE 头也不回地投奔了索尼之后，《最终幻想 7》的开发工作开始进入快速推进阶段，招聘了大批的 3D 技术与美术人员，从 SGI 购买了数百台工作站。强大的财力支持给予团队极大的信心，让他们能够领先于同行，走在 3D 游戏开发的最前沿。

SQUARE 将主要的资源都放在了游戏的美术、音乐与剧情上，尝试用多边形角色与 CG 过场动画来讲故事。同时 SQUARE 还在美国成立了一个全新的销售与市场部，将目标瞄准全球市场。

据丸山嘉浩透露，《最终幻想 7》的实际开发时间其实只有一年多一点，如此规模的史诗级大作，而且是 SQUARE 的第一款 3D RPG 巨作，在这样短的时间内开发完成堪称奇迹。为了缩短开发周期，SQUARE 投入巨资，开发团队规模达到了 150 人，而当时大部分游戏的规模是 20 人左右。不过在人数规模方面不同的报道有一些出入。北濑佳范曾透露《最终幻想 6》的开发团队是 60 人左右。在 1997 年的《FAMI 通》杂志上曾有报道说 SQUARE 投入了 200 人开发《最终幻想 7》。而《最终幻想 6》是 65 人，其中有 16 人出现在“特别鸣谢”的名单中。《最终幻想 7》的制作人员列表中总共有 350 人，其中超过 200 人来自外包伙伴以及海外分部。

SQUARE 美国分公司副总裁村田纯一说 ：“我和桥本还有梶谷是三个好伙伴，我们跑遍全世界到处招人。” 梶谷真一郎是 SQUARE 美国分公司的另一个副总裁，他说 ：“我也参与了招聘……其实没有那么难，因为从 1992 或者 1993 年开始，我们就知道业界未来的方向，我们应该更多地专注 3D 画面。当时有一些杂志，比如《日经 CG》和《像素》，通过这些杂志我们找到了 100 多人，我们会专程上门拜访。有一次我们跑到了天行者山庄，我本人没有当面见到乔治 · 卢卡斯，但我远远地看到他了。当时在那家电影制作室里工作的日本人只有大概 10 人，我和每个人都聊过。

日本有一家叫做“Recruit in Japan”的公司，规模相当大，他们出版了很多本杂志，其中最重要的一本是猎头杂志。杂志中有一些深度访谈，用于展现一些公司的魅力。在那个时代加入 SQUARE 的很多 3D 人才都是通过这本杂志。

梶谷真一郎说 ：“SQUARE 总是认为应该 100% 专注在一件事情上面，比如说当世嘉买了一台 1 万美元的机器，SQUARE 就会去买一台 10 万美元的机器。然后当他们去招聘策划和程序员，他们就会说‘哇，我们还是去能用 10 万美元机器的公司吧！’”

当时 SQUARE 对于游戏开发者来说是非常理想的工作场所，各种设备都是最顶级的，无论是想要学习前沿技术还是想要发挥自己的能力特长，都能在 SQUARE 得到充分的施展。这得益于 SQUARE 稳健的财务，以及在新技术上的慷慨投入。“预算越来越高，规模越来越大，感觉不再是一个面向国内的项目了，明显是要走向世界的国际化大项目。”植松伸夫笑道，“不过我并没有因此拿到更多报酬啊！”

当时《最终幻想 7》的所有游戏策划桌子上几乎都摆着一台 SGI 工作站，要知道当时每一台工作站的价格高达 7 万美元。最初制作 SIGGRAPH 的 DEMO 时，SQUARE 从 SGI 订购了 6 台机子，那时还只是小客户。随着《最终幻想 7》的全面启动，SQUARE 总共购买了 200 台，SGI 的销售人员目瞪口呆。

据武市智行确认，《最终幻想 7》投入了 4000 万美元的预算，排除通货膨胀因素，相当于如今的 6100 万美元。在这笔预算中，有 1000 万美元用于电脑的采购。梶谷真一郎当时负责系统管理，所有的设备采购都是由他安排。两年多的时间里，他签给 SGI 的支票金额高达 3800 万美元。他购买了 200 多台 Indigo2 台式机、Onyx 以及 Challenge 渲染服务器以及各种其他机器。梶谷真一郎说 ：“在《最终幻想 7》的开发过程中，我们采购了 200 到 250 台 Indigo2，每台价格 7 万美元。一台 Onyx 服务器价格高达 100 万美元，一台 Challenge 服务器价格高达 50 万美元。所以我们在 SGI 的设备上就花了 1700 万美元……此外还有软件，我们向 Alias 采购了每套 200 万日元的软件，总共 250 套，算下来就是 400 万美元。所以不算上人力成本，我们在图像软硬件方面就花了大约 2100 万美元。其中大约 90% 都拿来开发《最终幻想 7》，当然后面也是有拿来开发其他项目的……”

“还有一点至今让我惊讶的是，当时 PS 开发套件一部 2 万美元，他们就堆在纸板箱里，摆放在走廊中，街上任何一个人都能走过来把它们拿走。SGI 的机器也是那样随便放，几乎没有保安。”

1996 年初《最终幻想 7》开发团队拥有了世界上最好的游戏开发设备，以及最庞大的游戏开发队伍。在一年的时间里，他们创造了业界最顶尖的 3D RPG。虽然有足够多的人力与设备，但也要有高效率的流程以及开发方法。

对于家用机游戏来说，捉襟见肘的内存永远是开发者们最大的限制，也是最大的技术难度所在。SIGGRAPH 的技术 DEMO 使用了非常高端的



■ FF7 美术总监直良有佑

SGI 超级工作站，使用了 256MB 的内存，以及 356MB 的贴图内存。那可是 1996 年，这样大的内存是难以想象的。PS 一代的内存总共只有 2MB，贴图内存只有 500KB。此外还有令人头疼的问题是动作数据，人物与场景动画的内存占用量很大，需要想尽各种办法进行压缩。

SQUARE 的技术人员不仅实现了丰富的 3D 人物动作，还实现了在当时看来不可思议的创举——将即时演算的 3D 与 CG 动画同步叠加。比如在游戏开场动画中，火车驶入车站，CG 动画停止后，火车的位置与静态 CG 融合，即时演算的克劳德从火车上跳了下来。月台上的两个士兵从远处冲了过来。这说起来似乎不是一件特别难的事情，但是要知道 PS 的性能很弱，不比高端的 SGI 工作站，任何效果的实现都受到了硬件的限制。SQUARE 的创新处理方式，给当时的玩家们极大的视觉震撼。Eidos 联合制作人 Frank Hom 说，当时看到《最终幻想 7》CG 与即时演算相结合，那种震撼之情难以言表。作为同行，不得不对 SQUARE 的实力感到景仰。

SQUARE 电影导演榊原干典说："每一天，我们都会看到一些进展，并且对结果感到惊讶。这项目只持续了一年，但大家的干劲是空前高涨。我从来没见过那样的团队。"吉成龙也说，当时所有人都卯足了劲，不少人一天工作 24 小时，能够参与开发划时代的游戏，对所有人来说就是最大的激励。"我大部分醒着的时间都在思考这款游戏，每天早上醒来就马上开始工作，与所有人一起到深夜，回家的电车上还在想，家里躺在浴缸中还在想。第二天继续如此。"

在 SQUARE 从 2D 进化到 3D 的过程中，除了在技术与设备上的高规格投入，还是确立更适合 3D 时代的美术风格。《最终幻想 7》的整体美术风格交给了美术总监直良有祐，但真正的突破却是来自野村哲也的人设，他所设计的克劳德，以其尖刺状的头发，正适合游戏的 3D 引擎。《最终幻想 7》的人物比例介于 Q 版和真实比例之间，比过去 2D 时代更符合欧美玩家的喜好。

在《最终幻想 7》的开发过程中，野村哲也不仅负责了人设工作，也大量参与了游戏的创作方面，包括剧本乃至一些关卡设计，对坂口博信和北濑佳范提供了有力的支持。

植松伸夫说："野村哲也在《最终幻想 7》之前早已参与系列的开发，但我觉得他的美术在 PS 时代才真正活了过来，因为可以在屏幕中展现更多。我想《最终幻想》系列进入 PS 后变得非常适合他。"

榊原干典也认为，野村哲也是一个出色的 2D 画师，但他的角色更适合 3D。"他花了大量时间让游戏角色尽可能接近他的设计原案，这也是《最终幻想 7》的角色创作背后的大秘密。"

野村哲也从《最终幻想 5》开始参与该系列的开发，但直到《最终幻想 7》才晋升为小组负责人。他对于质量的标准要求极高，比如人物的眼睛，从眼睛的形状到大小，以及眼睑的厚度，都要求达到最佳比例。光是眼睛的一个小小弧线，都要花大量时间仔细揣摩。野村哲也说，自己是一个非常纠结的人，任何一张画至少要画四五份，然后在几个方案间换来换去。而在写游戏策划文档时，也经常会想换一换节奏，画一些画。而在画画的时候，他会多个项目轮着画，这样能不断有新鲜感。

作为角色编程，川井博司与野村哲也的合作比较多。据他所说，大概是从《最终幻想 7》和《最终幻想 8》开始，野村哲也的地位急剧提升，变得和坂口博信一样高高在上的人物，"你无法和他争执"。



▲从《最终幻想 7》开始，系列的人设风格出现重大转变，野村哲也的风格开启了系列的 3D 时代。

▲在 1997 年，《最终幻想 7》的画面可以说是划时代的。

7. 天野幻想



▲天野喜孝大概是《最终幻想》系列开发者中最著名的非 SQUARE 人士。

自从鸟山明为《勇者斗恶龙》创作插画与人设，并奠定了该系列国民 RPG 的地位。在此之后 ,日本的各大 RPG 总是要找一些名画师来制作插画。这些插画出现在游戏封面和各种宣传素材中。通过插画所表现出的美术基调，让玩家能够从简陋的点阵图中，脑补出波澜壮阔的幻想冒险史诗。插画师的美术风格往往决定了一个游戏系列的整体格调。因此画师对于一款 RPG 至关重要。

在野村哲也之前，天野喜孝为《最终幻想》奠定了飘逸、奇诡的美术基调。天野喜孝从 60 年代就开始奋斗于美术界，为《Speed Racer》等动画担任插画师。从 80 年代开始，他一直是自由画师。他从《最终幻想》一代开始担任该系列御用画师，从此《最终幻想》成为他所参与的最成功的作品，也让他成为了一名享誉世界的画师。

在开发《最终幻想 7》时，SQUARE 依然邀请了天野喜孝绘制插画。当时是由野村哲也先绘制概念图，然后再提交给天野喜孝作为绘制插画的参考。野村哲也说 ："因为当时天野的收费比我高多了，他可不是我们平常能够碰到的人。" 在《最终幻想 7》的整个开发过程中，野村哲也只见过天野喜孝一次。

天野喜孝说，在他创作插画时，并不是很在意游戏本身的细节，他的创作灵感来自游戏角色给他的感觉。野村哲也直接将人设图给他做参考，可以省下许多工夫。

如今天野喜孝的插画仍然是《最终幻想》的标志之一，《最终幻想 15》也离不开他的插画。如今 60 几岁的天野喜孝说，他现在很少会接那种有很多严格要求的工作，任何限制都可能约束他的创作灵感。现在的天野喜孝，更喜欢在全球各地办巡回画展。"作为画师，我仍然觉得自己是个新手，我还有很多事情要做。我会继续做很长很长的时间。" 天野喜孝说。





◀▼▲天野喜孝的画展



8. 植松伸夫的片翼天使

说起天野喜孝，很多玩家都会自然而然地想到植松伸夫。可能在玩家们的印象中，植松伸夫与天野喜孝都属于 SQUARE 的 "编外人员"。但实际上植松伸夫可说是 SQUARE 的老员工。《最终幻想 7》是他第一次为 PS 开发游戏音乐。对于一个音乐创作者来说，CD 音源的巨大进化让他喜出望外，终于不用再受制于简单的电子音效。

在卡带时代，游戏音乐的创作更多的是编程工作。而有了 CD-ROM 之后，植松伸夫终于可以像制作电影 OST 一样创作游戏音乐了。

"我在开发《最终幻想 5》的时候，就有关于次世代主机的传闻了，我听说有使用 CD-ROM，于是我第一时间想到的就是 '太好了，这样就可以请歌手来创作带歌声的曲子了。' " 植松伸夫说，在开发《最终幻想 7》的时





▲《最终幻想 7》最经典曲目片翼天使的曲谱。


■植松伸夫

候，实际尝试了插入带有人声的主题曲，但是他发现虽然容量不再是问题，但 CD 的读盘速度却成了限制，加入人声歌曲的场景，读盘速度会变得很慢。植松伸夫不想单纯因为音乐而影响玩家的顺畅游戏体验，最后还是决定在游戏初次加载时就同时载入音乐数据。不过这样一来，音轨就要大幅压缩，音质受到了影响。在游戏发售后，植松伸夫将《最终幻想 7》的音乐与同时期的另一款游戏相比，发现在音质上对手的质量好很多。

植松伸夫所说的另一款对手作品就是 KONAMI 的《幻想水浒传》。该作为了用动听的音乐营造出动人的游戏氛围，在游戏过程中频繁读盘，虽然一定程度上牺牲了流畅度，但其音质确实让身为音乐人的植松伸夫非常嫉妒。因此在开发《最终幻想 8》时，他决定无论如何要提升音质，并且插入了如今玩家耳熟能详的主题曲《Eyes On Me》。从此主题曲成为了《最终幻想》系列的必备要素。

CD 格式虽然让游戏开发者们得到了解放，但也带来了一个大问题——读盘速度是最令人头疼的问题，不止是音乐，游戏的各个方面都是如此。过去开发者们绞尽脑汁的是如何降低游戏容量，现在他们要思考的是如何压缩读盘时间。

在开发《最终幻想 6》时，植松伸夫花很多时间用于创作游戏中的 BOSS 战音乐，因此获得了玩家的喝彩。此后，他认为“用习惯的手法已无法超越《最终幻想 6》”。他开始寻找新的灵感，他开始循环播放俄罗斯作曲家伊戈尔·菲德洛维奇·斯特拉文斯基的经典曲目《春之祭》。一遍又一遍地听经典曲目，是植松伸夫寻找创作灵感的方法。当经典旋律仍然萦绕在耳畔之时，他走进办公室，录下了脑海中涌出的几个片段。

“就像在早晨，我走进办公室里，录下脑海中出现的一些片段。我就这样做了两个星期。两个星期后，我开始有许多随机的片段堆积起来。然后我就像玩拼图一样，尝试着把他们拼起来，使其变成一首曲子。这对我来说是一种全新的创作方法……也是我惟一一次使用这种方法。这就像赌博，有可能做出伟大的东西，也有可能会非常糟糕……”

幸运的是，结果是令人振奋的，《最终幻想》历史上最经典的曲目《片翼天使》由此诞生。这成为植松伸夫职业生涯的重大突破，他的创作生涯也从此改变。

吉成龙也说：“我是植松伸夫音乐的忠实粉丝，我在开发游戏的时候，植松先生每次过来就把创作的新曲子带过来，我甚至专门做了一个小小的音乐播放程序专门用来听他给过来的音乐。”

天野喜孝对植松伸夫的评价是：“媒体听到他的旋律，就马上知道是他创作的，还有那浓郁的最终幻想味道。他甚至被收录到通用音乐教科书里，被很多学校采用。一个游戏作曲家能够获得如此主流的成功真是太伟大了。”

9. 艾莉丝之死

1997 年初，SQUARE 终于结束了《最终幻想 7》的开发工作。经过此前一年的宣传介绍，玩家们都知道了游戏中的一些主要角色。但他们万万没有想到，等待他们的将会是一个震撼而意外的剧情。

在游戏第一张碟的最后，萨菲罗斯一剑刺死了游戏中最重要的角色之一——艾莉丝。

几乎所有人都天真的以为这只是一个插曲，在游戏后期一定有什么办法让艾莉丝复活——一个花如此多笔墨塑造的角色，没有理由就此结束生命。然而这却是铁一般的事实。这一幕成为游戏史上最令人动容的一幕，成为很多玩家多年来的心结。以下是这起“谋杀案”几名元凶的对话：

野村哲也：你知不知道这些年来有多少人找到我说“是你杀了艾莉丝！”

北濑佳范：怪我喽？

野村哲也：好吧，也许是我杀了艾莉丝。但如果不是我阻止了你，游戏的后半段，你差点把玩家所选择三名角色之外的所有人都杀了！

北濑佳范：扯淡！我写的？在哪儿？

野村哲也：就在他们空降到米德加尔的那一段。你打算让所有人死在那里！

北濑佳范：真的？等等，我好像想起来了……

野村哲也：总算想起来了？你和野岛当时杀得可欢呢！还好我说了一句“不行！”把你们阻止了。

野岛一成：当然，作为编剧的我写下了艾莉丝死掉的剧本。但这个决定是我们几个主要开发人员开会通过了的。我们对于剧情走向讨论了很久。

野村哲也：《最终幻想 7》的主题是“生命”，我们牺牲艾莉丝就是要赋予这个主题以厚重感与深度。她的死是悲剧，但如果之后一下把所有人都杀了，那她的死就没有意义了。

野岛一成：当时临时改剧本比现在容易多了，所以我们每天都在改来改去。

野村哲也：一般游戏角色死掉后，大部分人不会难过，毕竟只是游戏角色，重启一下就好了，一般都能救活。但这样生命就失去了重量。因为《FF7》的主题是“生命”，所以我们需要描述一个死后无法复活的角色，让她的死引起共鸣。而且这必须是一个很重要的角色。所以我们觉得只有杀了女主角才能让玩家更深刻地思考这个主题。



■在 SQUARE 最辉煌的 PS 和 PS2 时代里，很多最高规格的大作都是野岛一成负责编剧。

植松伸夫：当我在创作艾莉丝死时的音乐，并没有考虑她的死，我觉得她不是一个快乐的角色，她很纯真，但她的生命充满悲剧……我当时也意识到这将会是一首很重要的曲子……

如果我知道那一幕会让很多人哭，我可能会做完全不一样的曲子出来——让你哭的曲子。但是我选择了悲伤而又美丽的曲子，而这并不是通常悲剧发生时能听到的曲子，也许反而变得很特别。

野村哲也：这一幕的目的就是让人哭，要让人们感到伤痛与失落。



◀《最终幻想 7》发售 20 年后，SQUARE ENIX 仍然要求各媒体不要放艾莉丝之死的画面，以免剧透。

10. 出击西方市场

由于《最终幻想》在日本的巨大影响力，SQUARE 对其本土销量并不担心。游戏发售后销量很快突破 200 万套，最终超过 400 万套。但由于开发成本高昂《最终幻想 7》在海外的表现成为其是否获得真正成功的关键。

当时日式 RPG 在欧美也有一些忠实玩家，但规模太小，《最终幻想》系列在欧美仍然是比较小众的产品。《最终幻想 7》的目标是冲击主流市场。在其美版发售之前，SQUARE 关掉了原本在华盛顿的销售与市场部，招聘了两个游戏业界老将，在加州 Costa Mesa 成立了一个新办事处，开始了该系列在美国的新征程。

90 年代初，丸山嘉浩曾是日本经济界名人大前研一旗下的经理人，而大前研一在游戏业界也有许多合作伙伴，向很多游戏公司输送了不少高管。在 1994 年，大前研一带着丸山嘉浩拜访了任天堂社长山内溥，而山内溥将他们引荐给了 SQUARE 的最高管理层。一年后，SQUARE 重金聘请丸山嘉浩掌管其美国总部。他负责了《最终幻想 7》在西方市场的发售，并签约发行了该作的PC版。2003年 丸山嘉浩成为日本XBOX部门负责人。近年来，丸山嘉浩扮演着游戏业界经纪人的角色，为许多游戏公司与大作推荐一流开发者。

"当时 SQUARE 的收入有 95% 来自日本市场，剩下的 5% 主要来自美国，可能也有一两个点是来自欧洲。" 丸山嘉浩说，"所以他们想要提高在海外的业务，所以就找了我。"

当时担任 SQUARE 美国市场部副总裁的是岩崎俊，他在东京某家广告公司就职时，认识了《最终幻想 7》的挂名制作人桥本真司。"有一天我接到了桥本的电话，他说我们有一个大项目叫做《最终幻想 7》，我们打算卖到全世界。然后他说正在找一些能负责美国市场营销的人，我说，什么，美国市场？我的英语也不行啊。但他说，没关系，只要你感兴趣，就和我联系吧。"

岩崎俊一手负责的《最终幻想 7》欧美营销计划，对于 JRPG 在欧美的渗透起到了重要作用。在《最终幻想 7》发售后，他成为了 SQUARE 美国分公司总裁。2004 年，由于与当时的 SQUARE ENIX 社长和田洋一不和，岩崎俊决定辞职。他说离职的时候最大的遗憾是未能执行《勇者斗恶龙 7》在欧美的营销计划。他原本制定了一个让《最终幻想》和《勇者斗恶龙》玩家互相较劲的市场营销计划。在离开 SQUARE 之后，岩崎俊参与创办了 XSEED 公司，这家小型发行商将不少经典日式 RPG 引入到欧美市场，成为如今欧美 JRPG 爱好者最喜爱的公司。2012 年，他接手了 GungHo 在美国的业务，将《智龙迷城》等手游打入欧美市场。

之前 SQUARE 之所以将北美分公司设在华盛顿，是因为美国任天堂位于西雅图，与华盛顿雷蒙德的距离比较近。随着 SQUARE 与任天堂反目，搬到加州，靠近位于加州的 SCE 美国总部就顺理成章了。原本他们打算搬到更靠近索尼的旧金山，但在正式搬迁之前，坂口博信已经在洛杉矶成立了一个工作室，于是 SQUARE 美国分公司就选址在其附近的 Costa Mesa。

当时的 SQUARE 社长武市智行说，考虑到 SQUARE 在欧美的影响力与销售网络都有限，因此决定将《最终幻想 7》的欧美发行权交给了索尼。而索尼也欣然将其当成第一方大作来宣传，从广告预算到销售渠道铺货，都是按照最高规格给予资源。实际上当时是索尼主动争取由其负责北美和欧洲的发行，岩崎俊与丸山嘉浩也都相信，这对于《最终幻想 7》来说无疑是最好的出路。武市智行说："他们真的非常渴望能由他们发行，因为他们非常诚心，所以签约的时候给了非常好的条件，SQUARE 拿到的分成比例和自己发行几乎是一样多的。"

不止是《最终幻想 7》，当时索尼和 SQUARE 一口气签了 6 款游戏的代理发行协议，所以在那之后凡是打上 Squaresoft 标志的游戏，都是由 SCEA 以及 SCEE 发行。SQUARE 能够跻身国际舞台，有赖于这段时间索尼的强力推动。当时索尼对于《最终幻想 7》的欧美营销可以说是不计血本，丸山嘉浩说："索尼的策略是不想过多地营销硬件本身，所有营销预算都放在游戏上。我们将《最终幻想 7》的发行权交给索尼后，他们下了血本在北美的广告投放上，从电视到报刊，无处不在……我想大概投入了几千万美元。在当时真是巨资啊。"

"仅仅在北美市场上，我们可能花了超过 2000 万美元……算上欧洲的话，大概是3000万美元……再加上日本，可能是4000万美元。"武市智行说。

在索尼方面，负责市场方案策划与执行的是前索尼产品经理 David Bamberger，他表示他的团队拿到的《最终幻想 7》美国营销预算是 1000 万美元，其中大部分花在电视广告上，垂直类纸媒的占比不高，因为索尼的目标是主流市场。这笔费用也包括了游戏的封面设计、营销材料和商店的促销赠品。为了赢得玩具反斗城、EB Games 等零售商的支持，索尼与 SQUARE 为这些大型连锁店分别提供了《最终幻想 7》的独家赠品，包括各种主题 T 恤等，而百思买的独家赠品是主题电话储值。



■《最终幻想 7》开拓欧美市场的重要大将丸山嘉浩



■《最终幻想 7》西方市场营销负责人岩崎俊



▲《最终幻想 7》在美国首发时 SQUARE 做了 100 件纪念夹克衫给团队成员，很多人至今仍然保留着这件衣服。





■ SQUARE 美国分公司营销负责人比护京子

▲ Bamberger 曾先后在多家大游戏公司担任营销工作，包括 EA、育碧、Eidos 等。2009 年他加入世嘉，在其旧金山办事处工作。



11. 征服世界

尽管索尼在《最终幻想 7》的欧美营销上花费了数千万美元，SQUARE 的很多人仍然很难相信这款日式 RPG 能在欧美跻身主流市场。毕竟日式 RPG 具有较高的文化门槛，从未在欧美有很好的发展。不少人认为这种游戏永远不可能吸引欧美玩家，西方人需要的是快节奏的动作游戏。

岩崎俊加入 SQUARE 后，坂口博信向他提出的目标是“在美国卖出 100 万套《最终幻想 7》”因为当时索尼手头上还没有一款游戏销量突破百万，这对于整个团队来说是一个艰巨的任务。此前尽管 SFC 在欧美有很大的用户基数，《最终幻想 6》也有顶级的产品质量，但在美国的销量也不过 40 万套。

武市智行说 ：“我相信《最终幻想 7》在日本卖 250-300 万套的问题不大，所以我很有信心这游戏至少是没有什么商业风险的。但在全球市场上，我感觉有些风险。后来与索尼签了合同 ,看着他们的资源不断到位 ,我心想，看来这次我们能在日本之外卖 100 万套了。”

当时的 SCEA 助理制作人 Seth Luisi 说，当时很多参与过向欧美引进日式 RPG 的人都知道，这在西方是非常小众的游戏类型，销量一般不会超过 3-5 万套。而《最终幻想 7》的目标是成为第一个 JRPG 主流大作，改变西方玩家对 JRPG 的认知。

比护京子是当时 SQUARE 美国分公司市场部的重要成员，此前她来自本田公司的法务部，加入美国 SQUARE 后成为营销合伙人，同时兼任 QA（质量管理）翻译。在开发《最终幻想 7》期间，这意味着要轮班，在深夜时将加州分部发现的 BUG 进行翻译并发回到东京的开发团队。比护京子于 2004 年离开 SQUARE，跟随岩崎俊进入 XSEED 公司。之后在 2006 年，她成为自由职业者 ,为日本的很多大型游戏公司担任顾问、翻译和商务经理。

比护京子说 ,当时在 SQUARE 美国分公司风传如果《最终幻想 7》失败，公司就会解散。对于营销团队来说 ,最大的挑战是如何向消费者解释这是《最终幻想》第 7 代这个事实？虽然游戏画面在当时是顶级的，电影般的剧情表现力也能够抓住西方玩家的心。但是《最终幻想》这个 IP 在欧美实在没有知名度，不管游戏做的有多好，玩家们看到“FINAL FANTASY VII”这个名字会心想“我没玩过前面 6 代，怎么玩得懂 7 代？”这就像一部电视剧让观众直接从第 7 季开始看。并不是所有玩家都知道每一代游戏都是自成一体。另外，SQUARE 美国向 SCE 方面提出，在宣传时不要提 RPG 这个概念，因为很多美国人认为 RPG 太长太重复，游戏过程中各种等待。营销团队认为这不是一个合适的词汇。

虽然《最终幻想 7》的营销工作是由索尼负责，但广告素材的制作与输出都需要由 SQUARE 审核。岩崎俊的日常工作就是将索尼制作的广告发给坂口博信审核，“因为这些角色就像他的孩子一样。（SCE 市场部副总裁）安德鲁 · 豪斯对此经常抱怨。”岩崎俊笑道。

David Bamberger 说，实体游戏的销售时间窗口是 3 个月。9 月份发售的话，第二批订单可以在 12 月份交付。然后到了第二年一季度，一切基本成型了，游戏的销售档期就这样结束了。《最终幻想 7》的销售势头之猛超出了所有人的预期。SQUARE 和索尼每个星期都在更新订单数字，持续暴增的订单量令人振奋。而且随着广告的全面投放，预售情况更加火爆。















■ 1997 年时 SQUARE 美国团队的一些照片

比护京子说 ："我随便走进一家店，就会看到巨大的克劳德站在店中央。我们的很多 QA 测试员是加州大学艾尔文分校（UCI）的学生，因为那里距离我们公司只有 10-15 分钟的车程。我记得当时走进公司厨房和餐厅，总是会听到他们在讨论，说他们的朋友对这游戏有多么兴奋。"

比护京子记忆最深的是游戏发售时，几乎所有游戏杂志的封面都是《最终幻想 7》，当时的办公室里就贴满了这些杂志封面。然后出现在墙上的是销售数据，第一周、第二周……他们开始知道这将成为那一年最快达成百万销量的游戏。

David Bamberger 说，当时他和 SCEA 副总裁菲尔·哈里森打了个赌，他赌 20 美元，游戏能在次年 3 月达成百万销量。结果他输了，因为游戏在当年年底就完成了百万销量，历时不到 3 个月。

"我们得知在美国销量达到 100 万之后，全都跑去六本木参加庆祝派对了。我们对于在日本之外的销量增长趋势非常高兴。因为《最终幻想 7》的成功，我们能够在此后推出更多的游戏。"武市智行说。

"游戏是在 1997 年 9 月 7 日发售的，我记得 12 月的第一个星期，我早上走进办公室，老板把所有人叫到一起，宣布游戏销量突破 100 万套了。安德鲁 · 豪斯送给我们几瓶香槟。接着岩崎又出去买了几瓶，那天简直是办公室里最高兴的一天。"比护京子说。

"然后京子和团队给了我一块牌匾。我记得当时感动得哭了。"岩崎俊说。

对 SQUARE 来说，最大的意义并不是那 100 万套销量，而是终于在欧美打开了 JRPG 的市场，对于 SQUARE 这家 JRPG 之王来说，这意味着打开了未来。《最终幻想 7》最后在北美销售了 300 多万套，在欧洲卖了 200 多万套。成为一个真正的世界级大作。



▲ SQUARE 在美国卖了 100 万套《最终幻想 7》之后，SQUARE 员工们给市场部副总裁岩崎俊做了一个庆贺牌匾。几年后，他因为《王国之心》同样的百万销量里程碑而获得了又一个牌匾。



◀ 如今 TBWA 已经是世界顶级的广告公司，客户包括迪士尼、Netflix 等。



▶ Bamberger 录制了最终幻想 56 的视频给广告公司，并与 FF7 中艾莉丝之死的场面做对比，告诉对方剧情对本作的重要性。最后他们决定直接在广告中播放游戏的剧情画面。



▲百思买的《最终幻想 7》电话储值卡赠品



▲索尼对于最终幻想 7 平面广告的要求是要有清晰干净的视觉图，没有任何文字叠加在上面，所以市场团队将文字、LOGO 等都放在上下的黑边。



◀ 制作《最终幻想 7》的美国电视广告时，广告公司 WBWA 提交了一系列的概念串连图板。其中有一个方案是让观众的电视看起来爆炸了一样，也就是所谓的"画面太美以至于爆屏"。Bamberger 认为这些方案都不错，但是无法很好地表达游戏剧情上的优势。



▲《最终幻想 7》的美版封面设计师由 Axiom 公司负责的，这家公司就是如今的 Origin 工作室。索尼方面想要包装上实现"传承感"，所以这 6 款由索尼代理的 SQUARE 游戏都有类似的封面风格（过于早期的 Tobal NO 1 除外）。



▲前索尼产品经理 David Bamberger 提供的《最终幻想 7》美国营销方案内部资料。



▲前索尼产品经理 David Bamberger 提供的《最终幻想 7》包装方案。

12. 插曲

任何一款现象级的游戏都难免随之而来出现一些不和谐的声音。1997年的时候网络的普及率还很低，但人们仍然通过多种渠道表达了自己对游戏中某些设定的不满，比如游戏主角巴列特，对于一些黑人兄弟来说有些种族歧视的味道。游戏中故意将他刻画成一个粗鲁愤怒的黑人壮汉，而克劳德在游戏中会进入某个浴场，其中有一些基情四射的场面。

在游戏中，巴列特讲的是黑人英语，各种黑人俚语在美国人看来是有种族歧视色彩的。由于过去进入美国市场的日本游戏大多是动作类，在台词、角色刻画等方面的内容很少，日本的游戏编剧们美日之间的文化差异。野岛一成说，直到接到关于黑人歧视与同性问题的投诉后，才知道在充满言论自由的美国，文艺作品中的描述也是不能太自由的。至于巴列特的黑人英语，原因是当时的翻译团队添油加醋，根据他们对角色的理解，凭空添加了一些俚语。而 SQUARE 对这些毫无经验，完全放任翻译公司自由发挥。在此之后，SQUARE 对于游戏的文本翻译进行了更严格的控制，原则是尽可能忠于原版。

当时 SQUARE 美国的翻译团队负责人是亚历山大 · 史密斯。他说《最终幻想 7》的翻译质量之所以屡受诟病，是因为时间太短、团队人力太少。而且开发团队与本地化团队之间的交流很少，甚至没有一个专门的本地化部门。“根本没有技术支持，差不多就是从 IT 部门找个程序员过来……你知道吗，他们做《最终幻想 8》的本地化时，是用 GameShark 把游戏破解了，这样才能把文本提取出来，因为没有人给他们提供文本。”亚历山大 · 史密斯说。事后向开发团队提起这件事，他们的反应是 ：“你们还需要文档来翻译啊？！” 因为开发团队以为翻译团队是照着游戏一边打一边翻译的……



▲克劳德与巴列特在游戏发售后都遭到了一些非议。

第三章 **余波**

13.PC 版的背后

在《最终幻想 7》发售后，SQUARE 的整个商业战略进行了调整。公司的一部分人员继续开发《最终幻想 8》，其他人开始为 SQUARE 打造大批原创新作。还有一些人负责拓宽销售渠道，在西方与 EA 合作。还有一些人在夏威夷成立了新工作室……《最终幻想 7》的成功将 SQUARE 变成了一家全新的公司。

在《最终幻想 7》PS 版发售之前，SQUARE Costa Mesa 办公室里，已经有一些人在研究将其移植到 PC 的可能性。SQUARE 想要开拓那些没有 PS 的欧美玩家，而与索尼的独占协议并不涉及 PC 平台。经过一番考量，SQUARE 决定与《古墓丽影》发行商 Eidos 进行 PC 版的合作。

这是 SQUARE 的一次实验，而这次实验从丸山嘉浩与 Eidos 总裁凯斯·波斯基的一次通话开始。

在 E3 展的两个星期之前，凯斯 · 波斯基接到了丸山嘉浩的电话。得知对方想要进行《最终幻想 7》的发行合作，波斯基受宠若惊，当即提出第二天就见面。接着他从旧金山专程飞到了洛杉矶橙郡，在那里拜访了丸山嘉浩。

当时 SQUARE 美国的商务经理 Elaine Di Lorio 说 ：“这是 SQUARE 的一次尝试，之前他们从未做过 PC 移植游戏，他们觉得可以在美国设一个团队做 PC 版……于是我们就开始去找发行商了。”

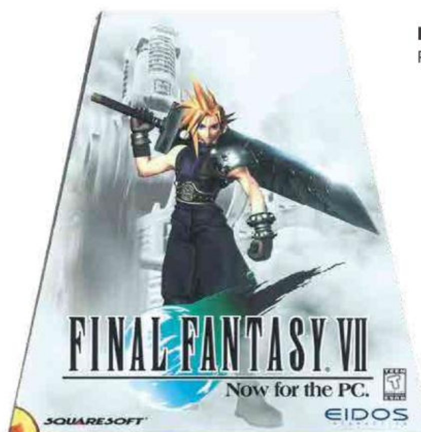
Elaine Di Lorio 在 1996 年加入 SQUARE Costa Mesa 分公司，是其第 13 位员工，向副总裁丸山嘉浩汇报。他在职的 4 年时间里，主要负责 SQUARE 与 SCEA 和 SCEE 之间的商务沟通，还有攻略出版社 BradyGames。SQUARE 与 Eidos 的合作主要由她负责商务跟进。离开 SQUARE 后，她继续在暴雪和 Red5 公司做商务拓展。

《最终幻想 7》PC 版的 Eidos 方面制作人是 Frank Hom。他在 Eidos 工作多年，后来于 2001 年离职并加入育碧，在育碧工作了 9 年，2010 年加入世嘉美国。

当时 Eidos 正是最风光的时候，《古墓丽影》成为现象级大作，Eidos 的市场营销能力赢得了整个业界的关注。尽管资金充沛，Eidos 的公司规模并不大，因此在业务运作上非常敏捷高效。对于 SQUARE 来说，是非常理想的合作伙伴。Frank Hom 说 ：“Eidos 的所有制作人都是 FF7 的铁粉，我们完全支持这次合作。尤其是我——简直高兴坏了，我当时对他们说，这个一定要做，无论如何不能错过。”


■《最终幻想 7》PC 版 Eidos 制作人 Frank Hom


■ SQUARE 美国商务经理 Elaine Di Lorio



■《最终幻想 7》PC 版包装盒

凯斯·波斯基说，1996 年 11 月《古墓丽影》发售后，Eidos 一度成为全球排名第二的游戏发行商，仅次于 EA。不过对于《最终幻想 7》PC 版，Eidos 也有许多疑虑。首先是 PC 玩家喜欢的是《暗黑破坏神》那样的美式动作 RPG，日式的回合制 RPG 与 PC 玩家的习惯相差很多。其次是 PC 版与 PS 版比晚了一年。Elaine 说，当时 SQUARE 并不奢望 PC 版《最终幻想 7》能有 AAA 大作的销量，他们更想知道的是自己的头号王牌在 PC 上究竟能做出怎样的成绩。

SQUARE 对 Eidos 提出的条件并不低：180 万美元的保底授权金。要知道，《古墓丽影》的开发成本不过 90 万美元，对 Eids 来说，这样一个炒冷饭的 PC 移植版，让他们付 180 万美元是有些强人所难的。凯斯·波斯基与欧洲及美国区的销售负责人一起找到公司首席财务官 Rob Stannett，他们在办公室里一起盘算之后，算出来至少要销量 10 万套以上才能回本。没想到管钱的 Rob 倒是相当干脆，他说："我们能卖到的，行动吧，别婆婆妈妈了。"

这 180 万美元是 MG（最低保证金），与普通权利金不同的是，需要在签合同后马上预付。凯斯·波斯基说："就这样，我们在第一次会面的 6 个月后签了合同，对于一家日本公司来说，这是破纪录的时间了。"

"当时在我们公司这是非常高规格的项目，与《古墓丽影》相当。" Frank Hom 说，"绝对是笔大买卖。"

SQUARE 美国分公司为 PC 版的移植投入了 15-20 人，主程序是 William Chen。另外东京方面也提供了支持。移植版的开发工作比原先想象的复杂许多，毕竟 SQUARE 对于 PC 游戏实在是经验不足。Frank Hom 说："在开发方面其实风险很大，团队要做的事情很多。我估计 80% 的游戏代码都要重新写……当时我在他们那里驻地办公了一段时间，因为项目延期了。"

"这是一个非常复杂的移植项目。我记得这游戏总共使用了 5 个不同的引擎。" 凯斯·波斯基说。

PS 版原作中，不同的部分是由不同的人负责写代码，有不同的风格与引擎。要将这些在 PC 版上统一起来确实很困难。不过移植团队最后很好地完成了任务。游戏销量也远远超出了 10 万套的预期，顺利超过了 100 万套。

"我们给他们的第一张支票就是 200 万美元……也就是说，我们第一季度就超过了 180 万美元的最低授权金，还额外给了 200 万美元。然后丸山嘉浩竟然把支票寄回来了……我打电话问他怎么回事，他说你们没有附上权利金声明，所以我们不能收这个支票。我说，丸山啊，你是在跟美国公司打交道，把支票留着吧，可以要求补上声明，但别把支票还给我啊……"

当时 SQUARE 与 Eidos 的这次合作，为日后两家公司的合并埋下了种子。两家公司在游戏开发理念上有很多相似的地方。他们都不做 IP 授权类游戏，都专注于自己的高质量 IP，都是以角色为导向。凯斯·波斯基本人离开 Eidos 后也一直与 SQUARE 保持联系。实际上，后来 SQUARE ENIX 在 Steam 上重新推出《最终幻想 7》PC 版，当时怎么也找不到当年的 PC 版母盘，后来还是凯斯·波斯基提供了他所收藏的母盘。

14.SQUARE 与 EA 的恩怨纠缠

虽然 SQUARE 在《最终幻想 7》的 PC 版上也赚了不少钱，但绝大部分的营收仍然来自 PS。1998 年，SQUARE 与索尼的 6 款游戏发行协议到期后，SQUARE 未来在美国的几款重要游戏就没有了着落，其中包括《最终幻想 8》。

美国 SQUARE 内部开始打算自己在美国发行游戏。也有人倾向于继续和 Eidos 合作。而 SQUARE 的日本总部有不同的打算——他们需要和最具实力的发行商合作，他们看中的是 EA。提出这一合作方案的正是 SQUARE 创始人宫本雅史。

于是 SQUARE EA 就这样诞生了，这是两家公司共同投资成立的合资公司。SQUARE EA 负责在美国发行 SQUARE 的游戏，EA SQUARE 负责在日本发行 EA 的游戏。

当时与 EA 的合作中，EA 方面相当强势。首先 EA 要求获得《最终幻想 8》的 PC 版权，但是因为在《最终幻想 7》中的良好合作关系，美国 SQUARE 仍然倾向于延续与 Eidos 的合作。最后的结果是《最终幻想 8》PC 版在欧洲由 Eidos 发行，在美国由 SQUARE EA 发行。

SQUARE 与 EA 的合作并不顺利，两家公司每个季度会开几次董事会议，每次会议的气氛都十分紧张，双方合作过程中经常有摩擦。当时 EA 的总裁兼首席运营官约翰·里奇蒂耶罗说："首先，SQUARE 美国方面负责这次合作的几个最高级的人员如果是在 EA 的可能只是基层经理，他们很年轻、缺乏经验……有个叫做岩崎的家伙，也是很年轻的家伙，他其实是个好人，本身没有什么错。他们总是要更高的出货量、更多的保证金，而 EA 的销售人员总是趋于保守……所以确实有一些摩擦。"

而丸山嘉浩方面的说法是，因为 EA 是一家跨平台的发行商，而且美国市场足够大，向来是多部主机共存。所以 EA 总是要求 SQUARE 采取跨平台策略，开发其他主机版本。但在日本向来是 "胜者全得"，过去是任天堂，现在是索尼。为其他平台制作移植版意义不大，还会影响与索尼的关系。

在 5 年的合同期结束后，充满摩擦的合作关系终于终止了，SQUARE 与 EA 对于这段关系都毫不留恋。在此之后，SQUARE 终于建立起自己在欧美的发行网络。



◀《最终幻想 8》的各平台总销量超过 800 万套。













■ SQUARE 与 EA 的合作期间推出了不少经典游戏，其中包括《寄生前夜》、《异度装甲》等全新 IP。


■原 SQUARE 美国副总裁村田纯一

15.SQUARE 的电影之路

在《最终幻想 7》之后的新业务提案中，最具野心的可能是在夏威夷檀香山成立的新工作室。

SQUARE 在全球有多个工作室，而夏威夷工作室的主要目标并非开发游戏，而是制作电影。在开发《FF7》期间，SQUARE 的 CG 制作能力得到了长足的发展，坂口博信看到了在该领域进行突破的可能。其成果就是电影《最终幻想 灵魂深处》。

SQUARE CG 总监督桥本和幸说 ："在《最终幻想 7》开发后期，坂口先生来到我的办公桌说 '我们有很多《最终幻想 7》的电影短片，也许现在该做一部电影了。" 这也是当初桥本和幸加入 SQUARE 时的愿望，那时他对坂口博信说 ："如果 SQUARE 只想和世嘉或 NAMCO 竞争，我是没什么兴趣的。如果 SQUARE 想和迪士尼或其他全球娱乐巨头竞争，我将非常兴奋。"

武市智行说，在《最终幻想 7》的大成功之后，公司制定了两个主要目标 ：其一是投入巨大的力量发展图像制作能力，他们相信未来 5-10 年内这都是业界的发展方向，《最终幻想》电影版由此而来。其二是要发展网络游戏开发能力，《最终幻想 Online》(即后来的《最终幻想 XI》) 由此而来。

坂口博信的梦想是打造出史上第一部真正的 3D 电影，他之所以能推动这一项目，除了《最终幻想 7》的巨大功劳之外，更重要的是 SQUARE 有超越迪士尼的野心，而拍电影是实现这一野心的必经之路。

《最终幻想 7》发售后，坂口博信派桥本和幸前往夏威夷主持 CG 工作室的建设。当时多数 SQUARE 员工都获得了一个月的长假，而桥本和幸要马不停蹄地开始电影项目的启动。夏威夷工作室从选址到装修，桥本和幸全程参与，并且一直在那里工作到 2002 年工作室关闭为止。

原 SQUARE 美国副总裁村田纯一也是夏威夷工作室背后的重要人物。他曾是西雅图的一个律师，90 年代加入 SQUARE 后，帮助其在华盛顿雷蒙德成立了第一个美国总部，之后又主持在洛杉矶成立了游戏工作室，檀香山工作室也是由他张罗。村田纯一在檀香山工作室工作到了 2002 年关闭之日，进行了最后的法务清算工作。之后他与几名同事一起创办了一家独立CG工作室Sprite Animation ,他们制作了电视剧《吃豆人与幽灵大冒险》。

夏威夷工作室成立后，坂口博信就常驻夏威夷，几乎不再参与 SQUARE 的游戏开发。而选择夏威夷的理由，表面上是说能够将日本和美国的美术们联合在一起，因为夏威夷位于二者的中间点，而实际上无论是机票还是时区上都没有方便多少，真正的原因是坂口博信喜欢夏威夷。

桥本和幸说 ："我们首先要想好如何进行电影制作。游戏开发就像个小工厂，而电影制作则是大工厂......真的不容易。你知道皮克斯吗？他们花了 10 年才为他们的工作室建立了一套电影制作流程。SQUARE 只花了 2 年。"

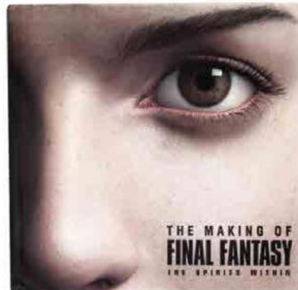
对电影工业的不熟悉，以及对项目难度的估计不足，是《最终幻想 灵魂深处》失败的主要原因。川井博司说 ："在开发游戏方面，坂口博信是非常可靠的，但对于一个完全不同的新领域......没有任何人能提供反对意见或者建设性的意见。"

坂口博信在《最终幻想 灵魂深处》这一项目上表现出过于自负的一面。亚历山大 · 史密斯举了一个例子 ：在夏威夷开电影工作室其实可以享受许多优惠政策，比如只要开发团队中夏威夷本地就业者能达到 10% 以上，就可以获得巨幅的减税优惠。但坂口博信毫不犹豫地拒绝了，他说 ："我们要保持队伍的纯净，我们要全部使用自己带过来的团队。" 根据测算，只要合理把握住这些优惠政策，SQUARE 至少可以节省数百万美元。

丸山嘉浩说 ："我想《最终幻想 7》的成功导致坂口产生了一些负面的变化。他认为自己在公司里做什么都行，所以在电影上投入了巨资，结果成为最惨烈的一次失败。这导致他有点失控了。电影原本的预算是 4000 万美元，结果他一路给加到了 1.5 亿美元。根据坂口博信安排的人力，我测算后发现将远超 4000 万美元，但是仍然拦不住他，他们继续不断往里砸钱。"

《最终幻想 灵魂深处》完全由 SQUARE 出资。而在电影产业即使是那些老牌大影业公司，也会通过多方筹资的方式分摊成本、降低风险。于是无知无畏的 SQUARE，在这次的惨败之后迅速从巅峰滑落谷底。不过对于这次失败，武市智行说 ："我们决定把《最终幻想 7》赚来的钱分成两部分，一半投资未来，还有一半存起来。所以我们并没有因为电影的失败而出现管理危机。从商业角度它当然是失败的，但我觉得在 2000 年一家日本游戏公司做了一部 CG 电影，这本身是个大成就，所以我并不后悔。我认为从长远来说会有人赞颂这件事。"







▲ 除了发售了两个版本的 DVD 之外，SQUARE 还与作者 Steven Kent 合作，由攻略出版社 BradyGames 出版了关于该电影的技术设计与脚本的专辑。

16. 坂口博信出走与 SQUARE 的质变

在《灵魂深处》惨败的同时，SQUARE 遭遇了又一个打击——《最终幻想 10》无法赶在原定时间发售。这对于急需大作输血的 SQUARE 来说无疑是雪上加霜。出现这种状况总要有人出来背锅——坂口博信与武市智行就在此时宣布离职。

武市智行说："2001 财年是 SQUARE 第一次遭遇赤字……我需要承担责任，所以我决定辞职。然后坂口博信说，就你一个人走不公平，我也要承担责任一起走。"

坂口博信说，除了引咎辞职的原因外，还有一个原因是实在受不了没完没了的管理工作，他更希望能够实实在在地做游戏。另外桥本和幸也跟随坂口博信离职。SQUARE 原本在东京总部给他留了个职位，但对他来说这一切已毫无意义。

对于后坂口博信时代，野村哲也如此形容："这就像三国志一样，皇帝死后，便会天下纷争、群雄并起。"

北濑佳范说："当时坂口先生在 SQUARE 的地位是独一无二的，他既是公司的副社长、执行董事，又是一个游戏制作人。如今公司里再也没有这样的人物，一切都改变了。"

在坂口博信时代，由他一人决定了公司的战略方向。而在他之后，公司出现了更多不同的声音。就像野村哲也所说，开始进入了"群雄并起"的时代。

桥本和幸说，在开发《最红幻想 7》时，所有的重大决定都是由坂口博信说了算，这也是该项目的进展如此神速的原因。而在他离职后，没有人愿意、也没有人能够承担如此大的责任，所以所有的决定都要经过多个审批流程，而这就需要漫长的时间。SQUARE 的效率就这样慢下来了，患上了"大公司病"。

"SQUARE 的管理风格彻底改变了。他们从一个极端走向了另一个极端。"丸山嘉浩说。"过去他们对成本完全不控制。而突然之间，成本成了大问题。"

榊原干典认为，后坂口博信的 SQUARE，把成本看得比创意还重。"SQUARE 曾经是一家非常创新的公司——创新是第一生产力嘛。但是在电影项目之后，公司完全改变方向了，特别是在坂口走后。"


■ 2012 年 SQUARE 搬进了新宿的新办公楼，一直在此办公至今。

17. 补完计划

2000 年代初，坂口博信与武市智行离职后，SQUARE 迎来了和田洋一时代。随之而来的是 SQUARE 在产品策略上的变化。SQUARE 不再像坂口博信时代那样用于创造新 IP，而是将原有 IP 的产品线拉得更长，各种衍生分支系列开始纷纷涌现。

和田洋一是 SQUARE 历史上最受争议的社长。在他的带领下，SQUARE 染上了大公司病，各种流程被作为制度固定了下来，《最终幻想》的各种分支系列也是在他的授意下展开，同时他还主导了与 ENIX 和 TAITO、Eidos 的合并。SQUARE 变成了一家商业化色彩更浓的公司。和田洋一在 SQUARE 一直任职到 2013 年，他下台后主导了 SQUARE ENIX 云游戏平台神罗科技的创立。和田洋一从社长之位退下后，仍然以会长的身分偶尔参与公司的董事会议，一直到两年后才完全投身到神罗的业务。但在 2016 年神罗宣告关闭，此后和田洋一成为游戏业顾问。

2003 年，SQUARE 启动了"最终幻想 7 补完计划"，通过 CG 电影以及 3 款衍生游戏，将《最终幻想 7》的故事与世界观进行了补充。有人认为 SQUARE 在过度压榨 FF 的品牌价值，也有人因为能玩到神作续集而兴奋。岩崎俊说："我对《最终幻想》被过度压榨而感到失望。我离职后，听说《最终幻想》在美国玩家中的忠诚度不断下降……"

"个人而言，我希望系列的每一款游戏都被更加谨慎地对待，所以我并不是很喜欢一款游戏有很多衍生游戏和续作。"植松伸夫说。"但我理解从一个公司的角度来说，从销量、钱的角度来说，这是可以理解的。"

和田洋一说，他在 2000 年加入 SQUARE 的时候，公司面临破产。而就在与 ENIX 合并之前，《最终幻想 X-2》贡献了丰厚的利润，成为 SQUARE 历史上利润率最高的游戏。从用户需求的角度来说，对于自己心爱的游戏，能够玩到更多的相关内容，确实值得期待。多年来 SQUARE 也确实不断受到大量玩家对于系列各个作品开发续作的请求。"我们只是在满足玩家的需求。"和田洋一说。

无论如何，《最终幻想 7》与《最终幻想 10》的系列化确实帮助 SQUARE 走出了困境，但也确实让《最终幻想》的品牌含金量逐渐降低。


■和田洋一是 SQUARE 历史上最受争议的社长



▲《最终幻想 7》补完计划的各种衍生作品

18. 重聚微软

2000 年代初始 SQUARE 最动荡的时期。在坂口博信、武市智行、桥本和幸等高管离职的同时，大批员工也跟着离去。而其中有很大一部分人成为微软东京工作室的一员。

SQUARE 大变革之时，正是微软在日本大力招兵买马之时。微软知道要打开日本市场，RPG 是不可或缺的重要类型，因此 SQUARE 成为微软的重要挖角对象。丸山嘉浩就在这一时期加入了微软，他又带来了 SQUARE 的一大批骨干。有人说这是微软在内部再造了一个 SQUARE。

吉成龙也说，并不是微软故意要再造一个 SQUARE，只是在时间上刚好凑到了一起。

川井博司也是在那个时期加入了微软，他说 ："我本人是苹果迷，从小用苹果的电脑长大的，属于那种打死也没想到会加入微软的人。但是当时在 SQUARE 确实看不到什么机会了，考虑到微软在软件领域的实力，我觉得自己可以做一些不一样的东西，于是决定一试。"

川井博司毕业于 MIT，当时刚加入 SQUARE 时只想做个翻译，但是被 SQUARE 当作游戏策划招了进去。很快他就转岗到他真正想做的事——程序员。他进行了早期的 N64 和 PS 硬件研究，帮助制作了"最终幻想 6 互动 CG 技术 DEMO"。然后他成为《最终幻想 7》的程序员，之后成为《最终幻想 9》的主程序。2000 年代初，他离开 SQUARE 加入微软，担任多款游戏的制作人与主程序，包括《失落的奥德赛》。离开微软后，他开办了自己的编程工作室 In Control。在游戏之外承接了诸多项目。

但微软在日本遭遇了水土不服的问题，初期团队的三个项目被砍掉了两个，士气非常低落。此时已成为 XBOX 日本业务常务董事的丸山嘉浩，将希望放在了坂口博信身上。他与坂口博信创办的 MistWalker 签署了两款游戏的独占协议，试图打造 XBOX 自己的"FF"与"DQ"——这两个游戏就是《失落的奥德赛》和《蓝龙》。

川井博司是坂口博信的爱将，丸山嘉浩认为，川井博司的存在，也是坂口博信愿意与微软合作的重要原因。而另外一个重要人物就是吉成龙也。

吉成龙也在学生时代就是《最终幻想》的超级粉丝，曾经制作了自己的 RPG 寄给 SQUARE，想不到真的被 SQUARE 的员工看中，得到了一个面试机会。1995 年，他成为 SQUARE 的程序员，之后成为《最终幻想 7》的团队一员。接下来的《寄生前夜》、《最终幻想 9》等游戏都离不开他的贡献。

丸山嘉浩希望《蓝龙》与《失落的奥德赛》能够成为 X360 的首发游戏，可惜开发进度不断推后。尤其是《失落的奥德赛》的开发过程非常艰难。当时开发团队用的是虚幻引擎 3，而该引擎本身也在开发中，游戏与引擎是同时开发的，二者都存在许多 bug，引擎一更新，游戏就可能无法运行，然后又要花大量时间解决问题。

川井博司说，虽然虚幻引擎 3 非常强大，但当时还是 alpha 版本，技术问题很多，而且 Epic 方面的开发人员很不好打交道，他们经常的回应是"如果你们不喜欢，就别用了"。Epic 一开始就表明了立场 ："虚幻引擎就是这样的，如果符合你的需要那最好，如果不符合，你们就自己来，如果需要文献，自己看源代码，如果需要帮助，请用英语写给我们……"

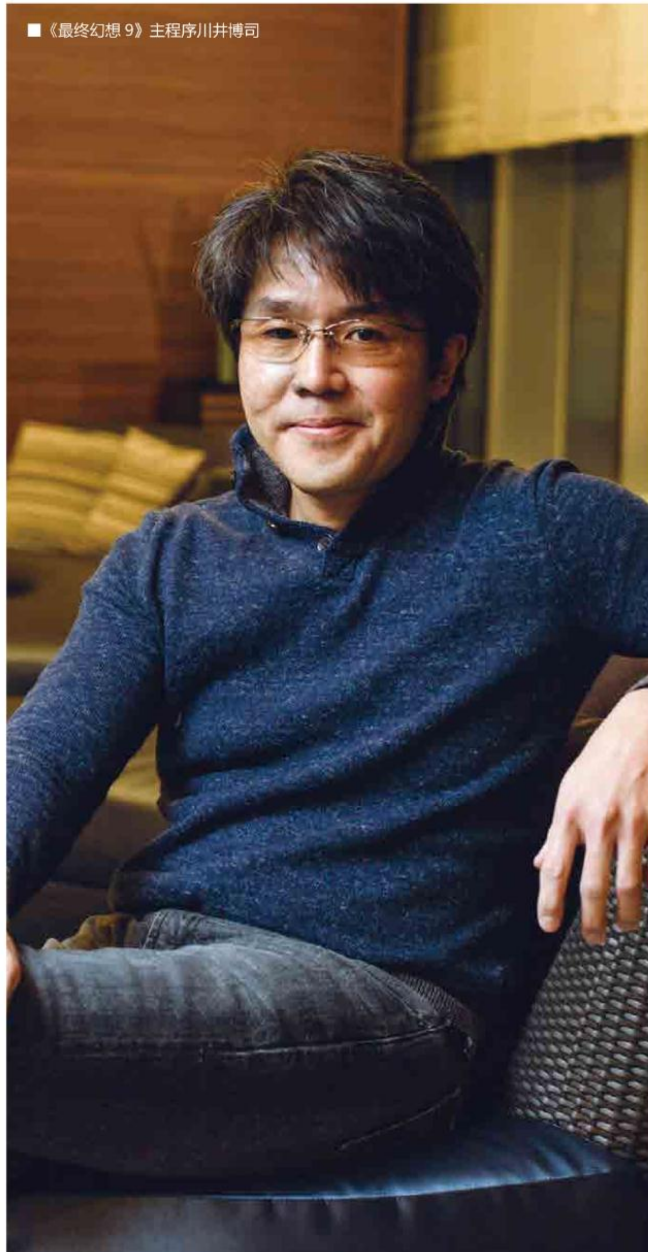




当开发团队好不容易上了轨道，又碰到了人力问题。微软的招聘机制很受诟病，即使他们有 1 亿美元的预算，仍然会在人力指标上卡得很严，而这与预算并不相关。"即使你手头上有充足的预算，也不能增加正式员工编制。你只能和愿意让出编制的其他组交换，但这样也是捉襟见肘。"川井博司说。另外，他们也不能用微软的员工。所以最后他们不得不专门成立了一家单独的公司，这就是一家纸面上存在的公司，仅仅用于招聘开发者。这家公司就是 Feelplus。但这种做法也造成了团队之间沟通上的不畅顺，导致各种问题的出现。川井博司就是在这种种问题的困扰下，最终决定辞职。

"最后我的身体敲响了警钟……"川井博司说。"我的日常工作是，比如星期一到公司，然后通宵一个晚上，第二天搭最后一列末班车回家。每隔两天才能回家一次。到制作 TGS DEMO 的那段时间，我的身体濒临崩溃。"

川井博司说，微软的管理制度在日本很难奏效，尤其是对于游戏业而言。日本的游戏开发团队，已经习惯了由一个独裁者一样的制作人快速有效地做出决策，不管是游戏创作还是人力资源方面，都由制作人说了算。而微软的游戏工作室存在各个管理层各自为政的情况，办公室政治相当严重。川井博司离职前，坂口博信曾邀请他喝酒，但被他拒绝了，他已经身心俱疲。


■《最终幻想 9》主程序川井博司

最终幻想 7 **后记**

19. 重启

《最终幻想 7》发售 20 年后，业界早已发生了天翻地覆的变化。SQUARE 如今已是 SQUARE ENIX，并且吞并了 TAITO 和 Eidos。但 JRPG 的影响力已大不如前。不过在全球范围，对于重制《最终幻想 7》的热情从未消退。

2005 年的《最终幻想 7》技术 DEMO 重燃了玩家对重制版的期待，而在长达 10 年的等待之后，终于在 2015 年，玩家们见证了“活久见”的一刻——《最终幻想 7》重制版确认将登陆 PS4。那一刻，观看 E3 发布会直播的全球数百万玩家都在欢呼，很多人留下了幸福的眼泪。

在公布重制版的同时，SQUARE ENIX 宣布野村哲也将担任该作的导演，北濑佳范担任制作人，野岛一成担任编剧。原作的三大主创人员再聚一堂。曾经坚决反对做重制版的坂口博信，也对该作充满期待。他认为时代已经不同，如今的技术可以创造出焕然一新的世界，对于《最终幻想 7》带来的全新可能性充满期待。

野村哲也说，过去十几年来，《最终幻想 7》重制的念头一直是时不时地会冒出来，但他一直太忙。而现在，他终于有了一些时间，他认为现在已经时机成熟了。“趁着当年《最终幻想 7》的原班人马还在。我们不想把它交给不了解原作的新一代。我们要确保《最终幻想 7》的完整性，确保北濑先生和野岛先生以及我都能参加。”



► cyberconnect 2 的松山洋参与了《最终幻想 7》重制版的开发



■ 2015 年 E3 现场

游戏人物

第三十二回

文：熊拖泥　编：余烬　美编：Juxi

中国独立游戏人

Vol.8

热血硬核火箭拳 穆飞



人物资料

穆飞

性　别：男
常住地：帝都
昵　称：Louiky 穆
年　龄：85后
微　博：@Louiky 穆
网　站：www.rocketpunchgames.com
代表作：《代号：硬核》
近　况：创业狗



题记

2016年的东京电玩展（Tokyo Game Show）上，一款来自中国的机甲独立游戏——《代号：硬核（Code: HARDCORE）》震撼全场，拿下了包括“电击PlayStation”在内的TGS全部独立游戏奖项，达成了惊人的indie奖项大满贯成就！而在出征TGS之前，《代号：硬核》在2016 indiePlay独立游戏大赛中也入围两个奖项并摘得“最佳设计奖”桂冠。

其实早在机核6周年“核聚变”以及北京漫控展（Beijing ComiCon）的独立游戏厅（indieArcade）等活动中，这款动画华丽、手感爽快无比的2D平台射击游戏就曾经大受好评。在游戏展出期间，每天展位上都围满了玩家，男女老少玩家争相试玩，无不赞叹其痛快激爽。在BJCC的展出期间甚至邀请了“超时空要塞之父”河森正治，以及“机甲封绘之王”天神英贵两大日本动画界元老级人物前来试玩，得到了“これすごくカッコイイね”（这做的相当帅啊）和”本当に面白いです”（真的很好玩）等评价。





▲《代号：硬核》的华丽机甲乱斗场面。

















▲该作荣获了华丽丽的 8 项荣誉。



这款游戏包含了功能各异的机甲、丰富的武器装备、超硬派的打击感以及达到业界一流水准的高精度动画表现。游戏中所有的射击和格斗动作全由玩家手动操作，每个人都能玩出属于自己的独特战技组合。

《代号 ：硬核》由“火箭拳（RocketPunch Games）”倾力开发，这次让我们跟随团队主创穆飞的视角，全面细致地了解这款获得 TGS 独立游戏大满贯作品的前生今世吧！



访谈

姥姥带我玩游戏



穆飞

最初接触电子游戏的话要从小学二年级说起。某天去姥姥家，被姥姥强行安利一种叫游戏机的东西。一开始呢其实我是拒绝的，心想丢手绢就是要大家一起玩才有趣，为什么要用机器来玩呢。但看姥姥演示完《打野鸭》后我整个人就惊呆了。居然能操纵电视里的画面，这可比遥控玩具要高级多了。从那之后我就一发不可收拾，堕落至今。很高兴我能有一个“别人家的姥姥”，据她所说，也是看朋友家的小孩在玩“小霸王”，觉得有意思也就买了一台回来。据说在给我进行教学和安利之前，她自己也练了很久呢（笑）。

她不仅经常给我买游戏卡，每次周末去姥姥家，做完作业后也可以被允许玩到很晚。我母亲虽然会明令禁止我玩游戏，但还是会买掌机给我，基本上是从 GB 一直更新换代到 NDS。而我父亲对电子游戏的态度，就是见着就扔（苦笑）。说起来真的被扔过不少很珍贵的游戏卡和杂志，不过随身携带的掌机嘛，十分方便藏匿，总可以幸免于难，所以也成为了我主要的游戏来源。

总的来说我玩过的游戏要多过看过的电影和动画，我认为互动带来的体验和乐趣是其他媒介无法比拟的。



▲家用主机基本上是姥姥把我带出来的。

从制作实体游戏开始设计之路



穆飞

玩多了自然而然就有了想法，小时候因为痴迷于《超级马里奥兄弟》，所以会在图画本上绘制自制关卡。会设计很多机关，比如能害死同伴的地道，会破坏场景的机械酷栗宝，直接飞过关的云彩等。画好关卡后讲给同伴听，在脑内 YY。但现在看来都只是一些脑洞而已，玩家口中常说的“游戏性”这种东西在当时是完全没有意识的（笑）。

在初二的时候因为班里喜欢《精灵宝可梦》的人极少，加上不方便带到学校玩 就想办法把游戏改编成桌游。当时没玩过 TRPG ,只玩过飞行棋，以此为基础摸索着制作了一套《精灵宝可梦》的桌游。绘制了多张地图，独创了一套抓怪、战斗、养成机制——可抓 50 只怪，8 道馆 4 天王火箭队全部收录 ,支持最大 2 人一同冒险 1 人裁判 ,通关时长大约是需要 2 个午休。一瞬间成为班内热门游戏，观战无数。从那之后感受到了真正设计游戏的乐趣，并爱上了那种感觉。（当时没有任何数值平衡概念，凭感觉设计的数值和成长曲线居然一次到位，已经被玩了好几周目都没有不平衡的体验。现在想起来都很侥幸，哈哈～）

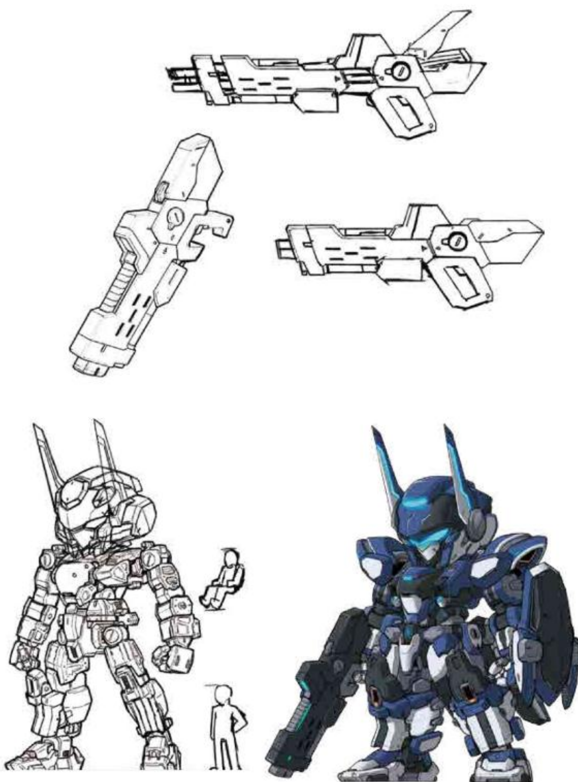
《代号 :硬核》是真正意义上的第一款个人作品



穆飞

《代号 :硬核》就是第一款能够自己做主的独立游戏了。和以前经历过的项目不太一样的是，这次的项目规模比较大，工作量很大，在分工和管理上需要投入更多的心思。

最早这款游戏是在 2015 年春节回爷爷家探亲时，在窑洞中失眠时头脑风暴想出来的。找到这个点子时，马上从床上跳起来披着大衣在笔记本上画设计图，将核心玩法和产品定位整理了出来。从那以后，就开始逐渐丰富游戏方案并规划创业的事儿了。



最早加入的是大学同学李斌，我们俩一起协力制作出了一个效果视频后，又找到了才哥。把他们俩都“教唆”离职之后，就每天来我家办公了。选择我家是因为地点正好处于 3 人住处最居中的位置，而且免费（笑）。当然家里地方很小，甚至不得不让才哥坐到阳台去办公。

我是个很喜欢怀旧的人，所以家里的复古游戏机的收藏是少不了的。我会阶段性购买小时候玩过的或向往的游戏，每次入手时那股兴奋劲依然不变。就在这充满经典游戏气氛的 40 平米房间里，我们开始了“火箭拳”最初的创业。



▲初创工作环境 - 阳台上工作的才哥。


▲初创工作环境 - 讨论格斗冲刺细节，左李斌右才哥。


▲个人游戏收藏架 来找亮点。

另外有件重要的事情需要和大家科普一下——才哥的黑眼圈是因为皮炎引起的，并不是因为经常熬夜，“火箭拳”并没有虐待开发者的行为，请放心加入（笑）。

最开始我们三个创始人都是不拿钱光干活，而且还用自己之前工资攒下的积蓄买设备、找外包，甚至后来发工资给新加入的成员。不久之后突然一股窒息感油然而生：“没钱了！”不得已，后来我只得跑去跟家里求情。本来一直反对我玩游戏的父亲，却意外地对我的游戏创业相当支持，把家里压箱底的钱全都借给我了。多亏了他，才有了“火箭拳”早期的团队和工作室，才能让我们顺利完成 DEMO 和成功众筹。

在团队第一次扩招的时候也费了很大心思。实际上制作方面没遇到什么大问题，一切按计划进行。最主要的挑战还是第一次从零开始建立公司，历经大起大落，不断遇到新的问题，真是一种前所未有的刺激体验。要做的事情太多，需要给公司上下各个部门按时准备好前期工作。最早在人少的阶段，要干多达 8 个职位的工作，最明显的体现就是感觉睡眠时间更少了。

不过无论如何，看着公司越来越壮大，项目也越来越成熟，那份成就感还是让我觉得很快乐的。不由得干劲也越来越足。


▲“火箭拳”初创时期工作环境。


►已经被当成公司吉祥物的才哥（已有一套表情包）。

▼如今的“火箭拳”团队全景图。



●像素画是最大的个人爱好


穆飞

最喜欢的事情就是画像素动画了。我从小就喜欢像素图，小时候曾经把脸完全贴到显像管电视前忍着静电观察每一个小像素。工作以后就开始研究如何画像素动画了。

像素动画由于画面细节少，想要表达出细腻的动作的话，难度比传统纸上动画高数倍，但恰恰是这种挑战高度精炼画面特征带来的成就感让我欲罢不能。看着熬夜做出来的动画，一个个晶莹剔透的小方格规则的运动，展现出一套生灵活现的画面，那种快乐不亲身体会是难以言喻的。往往盯着自己已完成的作品能看上一个小时，然后忍不住偶尔再改一笔。我一直觉得，做完《代号：硬核》之后肯定还得做一款像素游戏才行啊。

说起来我非常推荐美术初学者通过画像素画来提高自身艺术水准。高阶的像素动画虽然很难，但像素绘画的入门则相对简单——就像画水粉画一样。门槛不高，可以由电脑来帮你画得更安全，更标准。坚持画像素可以让人在不知不觉中掌握到归纳总结形体结构特征的能力。



▲像素版《被解救的姜戈》海报。


►自画的像素头像。



▲像素自画像。

个人兴趣练就了关节动画技艺



穆飞

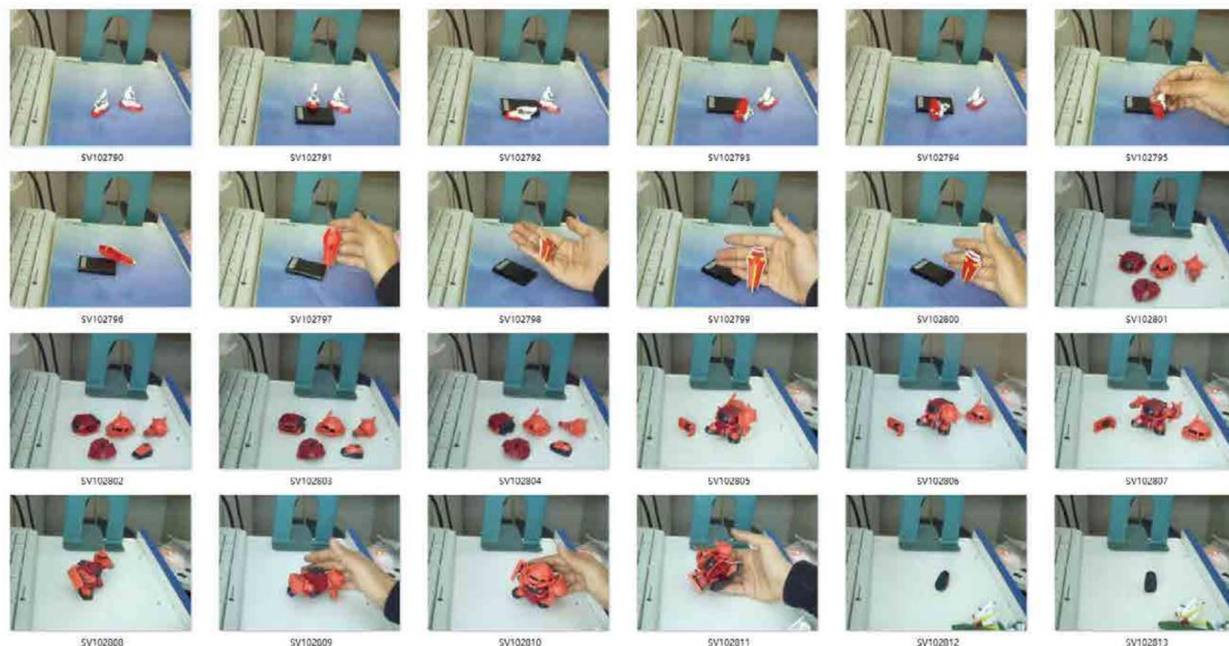
小时候玩《机战 Alpha 外传》之后深受 2D 关节动画（或称元件动画、骨骼动画）带来的魅力所影响，励志也要研究这样节约内存资源又能有高表现力的动画手法。刚上大学时买了高达 BB 战士，曾经把零件拆碎，然后用相机把各个角度都拍下来 拿到 Flash 中拼合。目的就是想要做出《机战》中那细腻无比的动画体验来。真是绞尽脑汁让关节动画看着流畅，但那种思考的快感是制作传统动画所不能达到的。

当时练就的关节动画技术在 10 年后的今天，终于将其充分发挥在现在的作品《代号 :硬核》中了。每台机体将近 100 个原件，可以满足几乎所有的动作需求。动画的细节做到了机甲每一步走动都会令身上的诸如群甲、防尘盖等悬挂物产生对应的振动。让玩家能玩到数一数二的精细的 2D 动作游戏，是我们的使命。

可以说《代号 硬核》是一款将我从小到大一直憋在心里的想法和愿望，全部实现出来的作品。就算是作为设计者的自己，每次玩都能获得不同的快乐呢。无论表达方式还是动画细节，都经过了我们拼命的打磨。以这样的方式制作游戏，也是希望将我们对游戏的爱充分地传达出去，让玩家们感受得到分量、让人感受到物超所值。



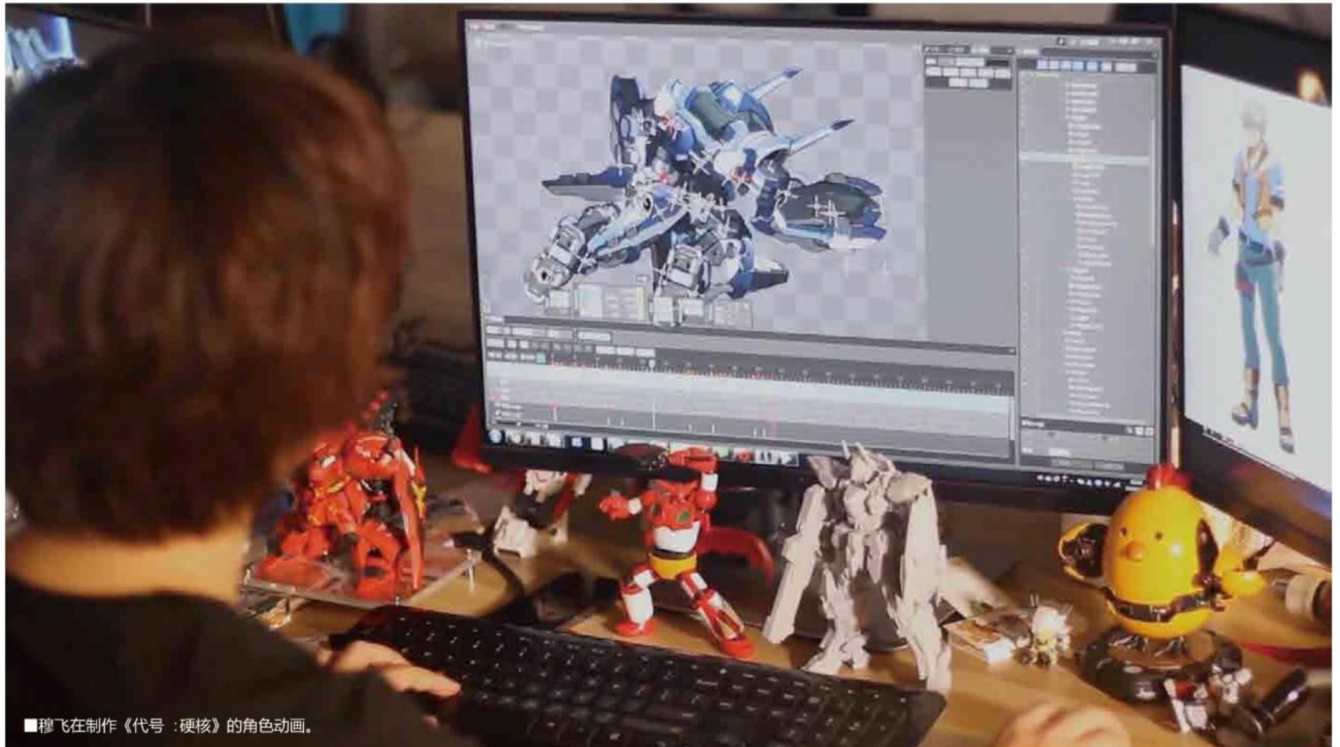
■通过元件动画，原本可动性不高的模型也能被赋予丰富的动态了。



▶拍摄模型的各个关节。



▶把各个角度的关节从照片中抠出来。



■穆飞在制作《代号 :硬核》的角色动画。

▶《代号：硬核》中主角 ThunderBolt 的所有关节切片。

《代号 :硬核》是梦想中的游戏体验



穆飞

我是一个铁杆机战玩家。众所周知，《机战》的战斗动画极度酷炫，但作为战棋游戏，是无法让玩家自由操作机体的战斗动作的。看战斗动画看久了，就免不了开始幻想自己开机甲做出帅气动作的情景。其实市面上还有很多动作类的高达游戏制作很精良，但大都是第三人称3D游戏背后视角，总是看着后背还是无法完全欣赏到机体整体帅气的动作啊。玩到一款手感优秀、动作赏心悦目，且自由度很高的机甲动作游戏一直是我的一大梦想。

《代号 :硬核》就是一款实现我这一梦想的作品。当初采用经典的 2D 平台动作游戏的表现形式，为的就是让机体最大限度地发挥出动作的细节，将其独特的表现力发挥到淋漓尽致。而机甲性能的发挥，并不依赖于设定好的相生相克关系，而是完全通过玩家的操控体现出来。



找到自己的本命机体，思考机体的战术特点，磨练技术亲手将机体的性能发挥到极致；亦可以反其道而行之，做一名另辟蹊径的个性王牌。这种自由度便是《代号 :硬核》带给我的快感，也希望尽早能将这样的体验通过本作带给全世界的玩家们。

本作也受到了一些经典游戏的影响。比如《COD》中互动电影般的表现力《超级机器人大战》里绝顶的 2D 动画手法，其实都对我们这款《代号 :硬核》有着深刻的影响。往深一些说，这些东西会影响我一辈子。不仅仅在于这些作品的风格，而是透过其中可以看到开发团队对游戏设计的那种极致追求，那种远超于市场供需关系的设计精神。





开发中的里程碑



穆飞

《代号 :硬核》的开发到目前为止经历了 3 个主要阶段 :原型阶段、Demo 阶段和目前的正式开发阶段。从手感验证，到多人对战体验验证，每个阶段之间都是一个重大的里程碑。

越是在游戏开发的早期，迭代的速度也越快。最开始时，我们甚至会对游戏的核心体验进行每天数次的迭代，以便尽可能快速地验证核心玩法和设计方向。得益于比较充分的前期设计和验证，到目前为止，《代号 :硬核》的设计思路一直没有经历过大的改动。

虽然对于游戏整体的设计思路始终如一，但是我们对于程序代码的重构却一点也不手软。不合理的实现架构会带来严重的隐患，吞没闪光的设计点子，甚至危及整个项目维护的安全。所以我们始终尽可能避免在程序架构满足不了设计需求时，通过短平快的“埋雷”来解决问题。这虽然会造成短期内恼人的工作量，但是可以确保整个项目的开发一直健康发展。



▲我们就是这样对待程序代码的（奸笑）。

团队名称“火箭拳”的由来



穆飞

“火箭拳”是日式机器人动画的一种经典招式名称，意指拳头像火箭一样飞出，打破常规、无视逻辑、贯穿一切。当时取名字的时候就希望取一个招式名，但这个招式不能是脍炙人口的大必杀（太高调容易立 flag），也不能是完全没人懂的偏门名字。当看到电影《超能陆战队》也在致敬火箭拳的时候，我认为到了拍板的时候了。虽然名字起得有些随机，现在看看其实跟我们的一些理念也是不约而合了。



▲墙上的“火箭拳”logo。

国内游戏展和 indiePlay 独立游戏大赛



穆飞

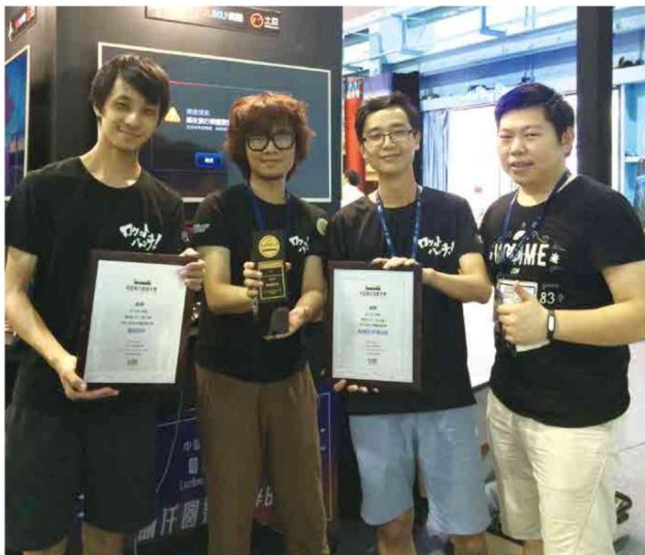
去年机核 6 周年“核聚变”嘉年华是我们第一次公开面向硬核玩家的展会，机核网还专门为我们准备了一个用于 4 人对战的豪华展台。主办方如此用心，如果我们的游戏没有人玩，那就尴尬了（汗）。老实说，那次的压力是最大的。好在展会当天来排队玩的玩家意外的多，将展台围得密不透风，大家在对战时的欢呼此起彼伏，在整整两天中从未间断过。平均每天前来体验的玩家达到 300 人以上，这让我们倍感欣喜，更加确信游戏的大方向没问题了。

之后在北京漫控展（Beijing Comic Con 或 BJCC）上，我们参加了 CiGA 中国独立游戏联盟主办的“独立游戏厅（indie Arcade）”。除了再次受到玩家的热烈关注，我们还很幸运地邀请到了日本机器人动画界的元老级人物来《代号 ：硬核》展位试玩。他们是“火箭拳”中很多人的心中偶像，他们在试玩后的称赞是对我们的巨大鼓励。

《代号 ：硬核》获得的第一个正式奖项，则是去年在上海举办的 2016 indiePlay 中国独立游戏大赛。当时很荣幸地获得了最佳游戏大奖提名和最佳设计奖。这也是我们几个第一次出差参加外地的展览。从北京出发头天晚上抵达上海，展出一天并参加完颁奖典礼后，又连夜赶回北京。就是为了尽可能不耽误上班，生怕影响了开发进度。



▲人满为患的“核聚变”游戏展台。



▲《代号 ：硬核》在 2016 indiePlay 独立游戏大赛中入围两个奖项并获得最佳设计奖。



◀“火箭拳”在独立游戏厅展台前的合影

2016 东京游戏展上的斩获



穆飞

接下来便是前往日本参加 TGS 了。这是第一次出国参展，而 TGS 展出期间我们还同时在 Kickstarter 进行众筹活动。“火箭拳”兵分两路，在东京的参展小分队白天一整天都要在展会现场忙活，晚上便要抓紧时间整理资料、解决问题、准备第二天的展览。几乎每天都只有时间吃上一顿饭。而在北京的留守团队也十分辛苦，在每天要保证既定开发进度的同时，还要维护众筹平台的更新活动。尤其是 Kickstarter，由于主要的众筹对象是日本和美国处于世界两端的支持者，于是大家昼夜不间断地值班，收集和回复大家关心的问题并及时发布更新。

去东京电玩展也算是《代号 ：硬核》第一次面向海外玩家公开展示游戏。去之前大家心里真的都很没底，对于主机游戏产业十分成熟的日本玩家，《代号 ：硬核》是否有足够的吸引力呢？剥离“国产情怀”的护身符，《代号 ：硬核》又能收获多少支持？结果，《代号 ：硬核》在日本的反响十分热烈，展位现场的排队人数比国内的展览还要多，队伍一度挡住了甬道，甚至挤到了其他摊位……

多数来玩的都是日本和欧美的玩家，相比国内的玩家来说，同样是第一次拿手柄，日本和欧美玩家就感觉明显上手快很多。其中还有一个 10 岁小孩，反复排队试玩，练就了一手非常好的功力，并且向我挑战还成功击败了我（笑）。

而要说在 TGS 现场令我印象最深刻的一件事，就是遇到了一位我们十



▲ TGS 展台前满满当当的玩家排队试玩。



▲《代号 :硬核》收到了世界各地玩家汹涌的好评留言。

分仰慕的著名系列游戏制作人。他给了我们很多鼓励，得到他的肯定令我们整个火箭拳团队都备受鼓舞（情绪激动）。

后来《代号 :硬核》在 TGS 荣获了现场独立游戏类的所有奖项，线上的众筹项目也十分成功。令我十分欣慰的同时也感受到了更大的压力和责任感，立誓一定将优秀的游戏带给玩家们，不能辜负全世界支持者们的期待。





▲报道《代号 :硬核》TGS 获奖情况的《电击 PlayStation》杂志截图。

●非常感谢来自国内播主的大力支持


穆飞

国内有越来越多的直播平台和播主关注并助力推广独立游戏了！这是一个非常好的气氛。独立游戏往往最缺少的就是宣传，虽然现在很多游戏平台对独立游戏放宽了政策，但在宣传方面依然是治标不治本。当下很多的直播平台和主播愿意向独立游戏界伸出援手，令发声不易的国内独立游戏作品获得了更多的推广，真的是提供了巨大的帮助。黑桐谷歌、女流等知名播主帮我们做过多次转发，女王盐甚至专门为我们做了一期直播节目，我真心感谢他们！


▲女王盐在直播专访（右一为神秘的王师傅）。


■女王盐直播四人乱斗中。


■ “火箭拳” 合影。

对国内业态和趋势的看法


穆飞

众所周知，中国的游戏产业随着智能手机的兴起而产生了爆炸式发展，同时也带来了严重的产业泡沫。这使得整个行业普遍不去重视游戏体验，反而将如何榨取玩家的价值作为第一要务。对于真正热爱游戏的大部分从业者来说，这的确是一个非常艰难的时期，但是很多人也没有放弃。他们要么默默等待，要么正在以实际行动促使这个浮躁的行业学会如何尊重游戏、尊重玩家。

随着各种国行游戏主机入华、某喜加一游戏平台开放人民币支付渠道，越来越多的中国玩家获得了开眼看世界的机会；玩家的游戏品味普遍提高，同时全体国民对于知识产权的尊重也得到了巨大发展。这些对于中国游戏产业的未来都有着十分重要的意义。

和大家分享一下喜欢的游戏


穆飞

《COD》、《生化危机》、《超级马里奥》、《机器人大战》、《潜龙谍影》、《最后守护者》

给心怀游戏梦想的读者们一些建议


穆飞

独立游戏人都是怀着一腔热血，为梦想而拼命的人。但确实有一些小伙伴过度追求游戏性而完全忽视了卖相。毕竟游戏是要给玩家玩的，任何玩家第一次接触你的游戏，也只是从宣传图和视频开始看而已。游戏有了卖相，让玩家更有动力接触你的游戏，才能体会游戏的真髓。不要一味地唾弃商业元素，不要对产品包装抱有偏见，适当地学习国外主机游戏的那些正面的商业做法，能让你的游戏作品变得更棒。

独立游戏的环境越来越好了，不仅玩家的关注度变高，各个平台商都逐渐对独立游戏展开了更多的支持，这是一个好机会。而我们作为开发者也要珍惜这些机会，尽可能的让自己的创意和苦心全盘展示给玩家，不留遗憾。

当然除此之外也建议有梦想的独立游戏人加入火箭拳（笑）。
请关注我们的微博 @ 火箭拳科技 随时了解最新动态。
请大胆的把简历投到 jobs@rocketpunch.cn 来吧！



■ “火箭拳” 合影。

游戏评台

距离上一期《游戏·人》发售已经有好几个月了，在这期间发售的游戏——特别是佳作实在太多，所以这次我们只挑选了一些发售日相对较近的作品进行评论。2017 年年初毫无疑问是非常爆炸的开局，《塞尔达》《仁王》等佳作连发，而且这些作品很多都在国外媒体之间获得了颇高的评价，以至于今年有各种“秒了”的流行语出现，所以这次便趁机会为大家带来这些游戏的深度全面评测，相信大家总能找到心目中的最佳。

回首过去，展望未来

怪物猎人 ××

◆**机种** :3DS ◆**厂商** :Capcom ◆**原名** :モンスタ - ハンタ - ダブルクロス ◆**类型** :动作
◆**版本** :日版◆**发售日** :2017 年 3 月 18 日 ◆**对应人数** :1 ~ 4 人 ◆**售价** :6264 日元

“《怪物猎人》系列”作为一个动作狩猎类型的游戏已经火了好些年头，其优秀的世界观和游戏设定，也带出了不少同类型的后生作品。在系列的正统作品中，猎人可用的武器至今为止从最初的 6 种发展到了 14 种，怪物的种类也逐步增加至上百种，每当增加武器和怪物，都是给玩家创造新打法的挑战，这正是让系列发展长久不衰的主要原因。然而随着时间的推移，玩家们对游戏的选择标准也正在改变，如今只是增加武器和怪物已无法满足老猎人的需求，系列必须进行改革才能在游戏界中继续存活，这样的情况导致了《怪物猎人 ×》和其资料篇《怪物猎人 ××》的诞生。

《MHX》在最初宣传时就出现了十分吸引人的亮点 :4 个封面怪、4 个狩猎风格、猫猎人、类似必杀技的狩技、P 系列据点回归、大量旧怪物回归等等，《MHXX》更是增加了 2 个封面怪、2 个新风格和更多的旧怪物，虽然从宣传 PV 上看，似乎狩猎变得华丽炫酷，却又不由得让人有种“换汤不换药”的既视感，直到游戏玩上手，玩家的顾虑才烟消云散。



《MHX》毫无疑问有向历代《携带版》作品致敬之意，旧据点没有采用同样登陆掌机的《MH3G》、《MH4》的村庄。不得不说这招情怀牌打得真不错，对于老猎人来说，能在 3DS 平台看到 PSP 平台的据点简直让人落泪，《MHXX》还在新集会所里添加了 BGM 替换功能，可在新集会所里听到历代《携带版》集会所的 BGM，这对于老猎人来说可以说是情怀的盛宴，只是比较糟糕的缺陷就是这样使得本作新加入的佩尔纳村几乎没有任何存在感。

狩猎部分是游戏的核心，《MHX》的 4 个狩猎风格和狩技就改变了很多猎人的战斗方式，除了守旧的集会风格外，以狩技进行输出的攻击手风格、输出控怪两不误的乘骑风格、碰瓷爱好者首选的武士道风格都在不同的狩猎中发挥着各自的作用。《MHXX》新增了勇气风格和炼金风格，勇气风格虽然与武士道风格类似，但在闪避方面更加稳定，不过勇气状态里外的武器性能差距很大，战斗时要在勇气状态下积极进攻累积勇气槽才能保证最大输出，比较考验玩家的技术。炼金风格则以能产生特殊道具为特色登上了舞台，武器性能基本保持和集会风格一致，但由于集会风格并没有多少人使用，而且炼金道具在狩猎中的必要性并不高，所以少有问津，官方推出这个风格实在是有点意义不明。

在《MHX》登场的怪物除了跳狗龙、夜鸟、骸龙和四个封面怪外，其余的都是旧怪回归，《MHXX》也如法炮制，新怪物仅有天彗龙和阎螳螂两个，补上了岩龙、铠龙等前作缺席的旧怪物，强力的二名怪物也只是其原种的强化版本，除了炫酷的新招式外就是攻击力和血量增加，新意不大。旧怪物的攻击方式没有任何变化，不过值得一提的是本作回归的老山龙，官方把过去极长的战斗做了简化和优化，还加入了移动炮台这一设施，使得与老山龙的战斗手段有所改变，讨伐过程轻松了不少。

总而言之，《MHX》和《MHXX》的系统变革给系列带来了新的可能性，但数量十足的旧素材总让人觉得本作是 Capcom 在玩法探索上的一次试水，希望在下一部《怪物猎人》中，官方能带给我们更多的惊喜，让我们狩猎之魂继续燃烧下去。

◆情怀度 :★★★★★
◆点评人 :昴星团



美丽而危险的后末日风光

地平线 零之曙光

◆机种 :PS4 ◆厂商 :SIE ◆原名 :Horizon: Zero Dawn ◆类型 :动作冒险 ◆版本 :中文版
◆发售日 :2017 年 2 月 28 日 ◆对应人数 :本地 1 人 ◆售价 :398 港币

●末日后风光如画



SIE 第一方的 3A 级作品要说大多有什么共性，就是在对画面追求上总是颇为奢侈，顽皮狗旗下的两大品牌就不用提了，当年圣莫妮卡的“《战神》系列”也是画面表现大气澎湃，而作为 PS 平台主视角射击游戏杠把子之一的《杀戮地带》或许在游戏性层面上没到惊天动地的程度，但是画面表现力也是一直非常惊人。而当 PlayStation 进入到本世代，顽皮狗继续贡献了画面表现惊为天人的《神秘海域 4 盗贼末路》，而作为另外一家目前仍然非常活跃的第一方开发商，Guerrilla Games 却突然在完成了《杀戮地带 暗影坠落》后开发剑走偏锋，公布了让人耳目一新的原创作品 :《地平线 零之曙光》。

这款作品有很多吸引人的卖点，例如独特的机械生物设定，看起来原始却又带着科技感的武器，还有人类毁灭后几百年的后末日世界等等。但是其中最为抓眼球的，还是那极其漂亮的画面风格，已经被大自然重新占据的人类都市废墟当中，暗沉的断壁和鲜艳的绿草构成了鲜明的对比，女主人公亚萝伊那头耀眼的红发在其中飞舞，动静之间都是一幅幅印象派油画般的美丽画面。

更令人感到不可思议的是，就算没有依靠 PS4 Pro 的机能支持，本作在普通 PS4 上的帧数也是相当稳定，人物动作流畅，而且在各种高速战斗当中都几乎没有出现拖慢的情况。要知道本作除了画面非常漂亮，各种元素攻击和爆炸的特效也异常绚丽，甚至还有非常不错的粒子效果，能够在如此火爆的战斗当中维持着如此稳定的流畅性，足以体现出 Guerrilla 在引擎制作和游戏编程上的惊人功力。无怪乎挑剔如小岛秀夫，也为其正在开发中的大作《死亡搁浅》选择了本作的引擎，甚至还在本作当中加入了和《死亡搁浅》相关的彩蛋。

当然要说最妙的，还是本作在发售后不久就推出了针对 PS4 Pro 的模式，而且内置的拍照功能效果颇为强大，不但可以让玩家自由调整各种角度和添加滤镜，甚至连游戏当中的时间段都可以随意调整，等于是能够把自然光照和拍摄本身的亮度调整综合起来优化截图的品质，从最终结果来说，就是玩家能够摄影出非常多品质高得甚至能够直接当壁纸的作品，相关的作品大家可以前往我们的网站游戏时光举办的《地平线 零之曙光》摄影大赛上欣赏。

●游戏层面缺变化

虽然在外观上，《地平线》的确是足够吸引人，但如果仅仅从游戏机制上面来评判，本作得到的评价就有点当不起 IGN 给出的 9.3 分了。不过在具体评价之前还是得先说一下总体印象，《地平线》给人的感觉是《怪物猎人》+ 重启的《古墓丽影》和一点点的《巫师 3 狂猎》，但是在三者身上都只是吸收了一些特征，却没有太好地融合起来，从结果上来说，这导致了游戏本身虽然玩起来还是感觉不错，但却会有这样那样的小问题和小遗憾。

具体来说，一个比较严重的问题就是潜行和正面战斗之间的收益平衡，本作当中因为有可视度的设定，所以玩家如果配合技能和服装特效，甚至可以做到在怪物身边快速跑过而不引起对方注意，又或是远远躲在草丛里狙击怪物而不被立刻察觉，加上无论是怪物还是人类的敌人看到尸体后的反应都过于“无动于衷”，导致大部分情况下玩家能够很无脑地将大部分敌人暗杀掉。相比起来，正面战斗部分则相对艰苦，玩家用的武器本身射击机制较为原始，要么得拉弓瞄准，要么就是有射程限制，导致和敌人战斗时需要频繁在躲避攻击和反击之间转换。加上在设计怪物攻击招式时缺乏像是《怪物猎人》那样细腻而周全的攻防节奏，导致玩家经常只是疲于奔命然后抽空射一箭，或是只能用绳索发射器这种简单粗暴的手法强行限制怪物移动再猛打弱点，套路感太强。结果就是导致前期玩家不熟悉怪物行动规律时被打得屁滚尿流，后期掌握套路后各种斩瓜切菜，缺少技术发挥的空间，导致战斗成就感直线下降，沦为按部就班的拆机器。

●未来发展可期待

虽然有优点又有缺点，但从整体而言，《地平线 零之曙光》仍然是一款成功的原创作品，更重要的是，它拥有一个庞大而尚未被完全运用到极致的世界观，而游戏在末尾也已经为续作埋下了伏笔，所以“《地平线》系列”的下一作，实在是令人期待。

◆绚丽度 :★★★★★
◆点评人 :稀饭

●哲♂学时刻

游戏中玩家靠近机器生物时，可以通过长按△键来用覆盖指令将其控制，然而尴尬的是，如果玩家是潜行到生物正后方进行这个动作，亚萝伊就会直接把长矛的控制端朝着机器生物的菊花一捅！然后将其顺利变成自己的奴隶，噫！


■结合了生物和机器特征的机器兽是本作当中最具想象力的元素。

重新探讨满分游戏的非凡之处

塞尔达传说 荒野之息

◆**机种** :多机种◆**厂商** :Nintendo ◆**原名** :ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド
◆**类型** :动作角色扮演 ◆**版本** :日版◆**发售日** :2017 年 3 月 3 日 ◆**对应人数** :本地 1 人
◆**售价** :NS/Wii U :6980 日元

如果说上个世代最热门的游戏类型是射击，那么本世代最热门的游戏类型应该授予开放世界。开放世界游戏由来已久，但在最近几年迎来了全面的爆发。不光是欧美大厂，很多日本厂商也开始涉足这一领域。这其中固然有做得好的如《横行霸道Ⅴ》，但也不乏失败的先例如《讨鬼传 2》。更有育碧这样的开放世界狂魔，什么题材都能做成开放世界。在这个大环境下，一向我行我素的任天堂也参上一脚，可以说是再正常不过。然而《塞尔达传说 荒野之息》的大获成功还是多少有些出人意料，哪怕这个系列从来都是满分游戏殿堂的常客。笔者接下来将以自己 150 小时游戏时间的体会，来重新探讨《塞尔达传说 荒野之息》的非凡之处。

●大 :真正的开放“世界”

' 既然名为“开放世界”，那么构建一个虚拟的游戏世界就是此类游戏的首要目标。小到都市的一个区，大到一个小国家，都可以称得上是世界，这有点像佛经中的“一花一世界”。开放世界的规模当然是越大越好，但大也意味着制作难度的上升。如果只是单纯地复制粘贴素材，想要多大都可以，但玩家不是傻瓜，没有足够多的要素点缀其中，这样的世界只会让人觉得无趣，同时也会让载入时间变得更加漫长。

所以很多玩家都会感到惊奇 :《塞尔达传说 荒野之息》的开放世界不仅大，而且真正有了“世界”的感觉。新海拉尔大陆可以说是包罗万象，地球上的各种地貌都可以在游戏中找到。更绝的是游戏对于距离的把握，各种区域之间的过渡十分自然且真实，既不会让玩家感觉距离太远导致花太多时间在走路上，也不会让各个区域之间的转换显得生硬。这个参考日本京都制作的世界每个区域都经过精心制作，丝毫没有一点人造的气息。

在技术方面任天堂也竭尽全力。出色的景深，快捷的读盘，都能让玩家全身心地投入其中。尽管还存在着掉帧以及部分贴图突然出现的问题，但基本无损游戏体验。

●小 :丰富的要素和细节

光是大还不够，任天堂往《塞尔达传说 荒野之息》塞进了足够多的要素和细节。说到要素，想必很多玩家都知道了，游戏中一共有 4 个神兽（大迷宫）、120 个祠（小迷宫）、900 个种子、76 个支线任务、42 个祠挑战、84 个讨伐 BOSS，这是游戏中可以查到的数据。需要说明的是，这些要素往往是交织在一起的、120 个祠可以说是核心要素，不仅是通过的过程，很多祠光是如何进入就是一个谜题。首先玩家需要长途跋涉来到所在地，到了之后可能还需要完成某个支线，在何处触发支线又是一个新的问题。而要想让自己的冒险和战斗更加轻松，玩家又需要去寻找其他的装备和料理，时间就这样被不知不觉地谋杀了。

细节方面，《塞尔达传说 荒野之息》做得最好的有以下三点 :武器需要经常更换、料理取代了专用回复道具、不存在不能进入的区域。这三点大大增加了玩家探索世界的意义。而开放世界游戏中常见的细节设定，在本作中也是随处可见。光是雷、冰、火三种属性对周边环境的影响，就可以列出很多项来。至于光脚踢宝箱会痛得跳脚这样的人为细节设定，任天堂也是没少花心思。

●奇 :少见的幻想开放世界

将不同的游戏进行比较，在玩家之中是比较常见的行为，编辑也不能免俗。在接过本作的攻略任务后，不止一位同事向我询问本作和其他某个开放世界游戏相比孰优孰劣。经过一番仔细思索后，我发现这真是一个很难回答的问题，因为本作是少见的幻想开放世界。打个比方，在其他的开放世界游戏中，玩家很难想象会出现一条东方神龙，然而出现在本作中就不觉得很突兀。这种题材上的先天优势使得设计者能够放开手脚去进行设计。而更加难得的是，在这个幻想开放世界的背后，有着系列超过 30 年的深厚底蕴，这也为设计者提供了取之不尽的创意和点子。

当然，在革新的同时，自然也要舍弃一些东西。迷宫缩水、解谜道具变少、部分传统道具变更或消失……这些都是令系列 FANS 不满的一些改动。然而为了配合全新的开放世界玩法，做出这样的变动也是无奈之举。无论如何，《塞尔达传说 荒野之息》都是一个没有争议的满分作品，而且在可以预见的一段时间内都很难出现模仿者和超越者。

◆沉迷度 :★★★★★

◆点评人 :纱迦

● YY 时刻

在玩本作时，我不止一次地想到，如果《横行霸道Ⅴ》里取消武器商店，改为武器要靠自己寻找会如何？比如在下一代《横行霸道》发生在一个禁枪的城市，平时玩家只能使用近战武器，枪支要靠做支线或在隐藏区域获得。帮助一个老奶奶过马路后，她把老爷子当年二战时留下来的春田送给你，这种设定想想就觉得带感啊！







深邃的生存恐怖回归！

生化危机 7

◆**机种**：PS4/XOne ◆**厂商**：Capcom ◆**原名**：RESIDENT EVIL 7 biohazard ◆**类型**：动作冒险
◆**版本**：美版◆**发售日**：2017 年 1 月 24 日 ◆**对应人数**：本地 1 人◆**售价**：PS4/XOne：59.99 美元

从公布之初的争议不断，到发售后的评价两极分化，《生化 7》就这样在质疑声中达成了 300 万出货量。喜欢者认为这是"《生化》系列"的重回本源，排斥者则根本不承认这是《生化危机》。作为 Capcom 旗下的头号招牌，《生化》的每一款正统续作都举足轻重。放弃业界的主流玩法无疑会让《生化 7》的销量遭受严重影响，但坚持回归本源的做法又唤回了不少本已流失的老玩家。

●画面

官方定义的"孤立视角"将《生化 7》带入了全新的领域，这也成为了本作最大的争议点。此前"《生化》系列"衍生作品中不乏第一人称视角的玩法，然而正统作品还是首次。虽然不少玩家对此在心理和生理上有所排斥，但毋庸置疑的是，主观视角与恐怖游戏有着得天独厚的契合度，进行游戏时的恐怖感、冲击力都是其他视角所无法比拟的，更不用提佩戴 VR 设备游玩的沉浸度和代入感。Capcom 为对应次世代主机所打造的"RE 引擎"则为玩家带来了效果出众的拟真画面，物品的纹理细节、光源照射时的自然反馈、空气中飘散的颗粒感无不凸显出真实。眼前这扇门后是怎样凶险的环境？拐角那一侧有无暗藏着杀机？身后的敌人是否仍在紧追不舍？这种步步惊心感确实是"《生化》系列"缺失已久的。

●玩法

全新主角、陌生的敌人、第一人称视角、没有老角色登场……《生化 7》从表面上看难免让人产生"这不是生化"的错觉，尤其对止步于视频通关的玩家而言更是如此。然而深入游玩后就能发现，老式《生化》所特有的生存恐怖感会随着游戏的进行逐渐显露出来。在未知的险恶环境中，玩家必须利用有限的物资困境求生，根据当前的形势选择合成道具。战斗的目的不再是掉落品，而只是为求自保，毕竟杀敌不再掉落补给品。尤其在最高难度"疯人院"下，甚至连存档的次数都要受到物品的限制，强大敌人和紧缺物资的双重压力逼得玩家步步为营，直至听到存档点悠扬的 BGM 才能暂时舒一口气——这种久违的感觉正是"生存恐怖"的最大魅力。大胆摒弃《生化 4》以来追求的爽快感和多人合作，选择重新回归"生存恐怖"的核心玩法，《生化 7》的制作团队堪称勇气可嘉。

●剧情

从《生化 6》好莱坞大片式的多线剧情 到《生化 7》B 级恐怖片的小格局，剧情风格陡变再加上没有系列老角色，导致本作似乎与系列故事没什么关联。实际上 7 代刻意编写了一个小格局的故事，正是为了向玩家展现在"《生化》系列"的大世界观下，除了与生化恐怖对抗的英雄之外，普通人也遭遇着各种不幸。贝克一家就是这么一个悲剧的家庭，他们原本只是美国路易斯安那州乡间的普通居民，却在好心救起遇难的小女孩伊芙琳后，步入万劫不复的地狱。而作为生物兵器的伊芙琳本身同样也是一个悲剧，从小在实验室长大，缺乏同龄人的快乐和家庭的关爱，身心饱受摧残直至扭曲。在 25 倍速衰老的外表下，内心只是一个十几岁的小女孩，"为什么所有人都恨我"是她化为腐朽前最后的呐喊。

不依赖老角色来延续剧情是一步险棋，但继续操作克里斯、里昂等沙场老将无疑很难带给玩家恐怖感。故 7 代选择了新主角，并通过文档等隐线来展现本作与系列故事间千丝万缕的联系。另一方面，始终没有露脸的主角伊森也充满了悬念，他的身分和感染后的身体状况都埋下了伏笔。结局时登场的"雷德菲尔德"则让人对免费 DLC "Not A Hero" 保持期待，相信系列未来的剧情会结合官方漫画、CG 电影共同铺开，7 代仅仅是其中一角。

●流程

除了故事格局外，《生化 7》的流程长度也与 6 代反其道而行之，力求做到精悍。"探索 + 解谜 + 战斗"三大要素相辅相成的流程，同样回归了老《生化》的形式，包括合理地反复利用场景、依靠解谜拓展探索空间都是贯通套路。全新要素"录像带"的引入则为游戏增色不少，既能比文档更直观地展现过去发生的事件，又能提供解谜线索、补完剧情、丰富玩法。正篇的 4 盘录像带主题分别是体验、逃脱、解谜、战斗，而 DLC 中的 4 盘录像带更是让玩法得到大幅扩充。本作的流程长度还算得当，适时穿插的 BOSS 战则起到了控制节奏的作用。遗憾的是后期有一定赶场的迹象（尤其最终 BOSS 设计），过少的敌人种类也令战斗缺乏丰富的变化，这些都是不容忽视的缺点。即使"疯人院"难度将道具、敌人配置都进行了大幅修改，但《生化 7》本体除了主线流程外就再无内容可玩仍是不争的事实，系列以往用于延长游戏寿命的附加模式都被放到了付费 DLC 中，赤裸裸的 DLC 商法不免让玩家感到寒心。

● DLC

目前《生化 7》已经推出了两弹付费 DLC ,包括补完剧情的"女儿们"，密室逃脱类的"卧室"，限时生存类的"噩梦"，自虐向高难度模式"伊森绝命危机"，佣兵模式变种"杰克 55 岁的生日"，以及自创的打牌模式"21 点"。6 种玩法截然不同，整体素质堪称出色，大幅提升了游戏的耐玩度，各路高手的研究视频也是层出不穷。但 DLC 商法让这些出色的设计蒙上了阴影，独立于游戏本体之外、需要追加付费的模式无法为《生化 7》本身内容的匮乏洗地。只希望免费 DLC "Not A Hero" 更新之后，还能为本作的销售再添助力了。

◆恐怖度：★★★★☆
◆点评人：苍穹

●震惊时刻

"我叫雷德菲尔德。"击倒最终 BOSS 后，摘下头盔的大兵仅仅一句话就令所有玩家为之惊讶。然而更大的爆点还在后面，在一片祥和的音乐声中，飞向朝阳的救援直升机上赫然印着"UMBRELLA CORPORAION"。本书截稿前"Not A Hero"尚未更新，DLC 中的补完剧情尚不得而知，但《安布雷拉军团》的种种设定大有扶正的态势，着实让人震惊。





清凉、清凉一夏

闪乱神乐 桃射沙滩

◆机种 :◆厂商 :Marvelous ◆原名 :闪乱カグラ PEACH BEACH SPLASH ◆类型 :动作
◆版本 :日版◆发售日 :2017 年 3 月 16 日 ◆对应人数 :本地 1 人，在线 1 ~ 10 人
◆售价 :7538 日元

如果以人设论英雄，相信"《闪乱神乐》系列"一定在不少日式游戏爱好者的心目中占有一席之地。这款作品打从 3DS 平台出生起就聚集了不少玩家（绅士般）的目光，之后在 PSV 平台的 3D 建模化，更是让系列的拥簇们粗气喘个不停。"美少女"搭配"忍者"的两大人气元素结合，再加上作品那毫不遮掩的用户群指向，可以说是将玩家的喜好直接地展现了出来。玩《闪乱》= 喜爱美少女，这个等号在家用游戏圈子里几乎从来没有如此形象鲜明过。而 2017 年的初夏尚未到来之际，"爆乳"制作人高木又带着南国风情满载的水枪大战出现在大家面前。

《桃射沙滩》的主旨很明确——在系列打造的忍者与妖魔对抗的大路线上，暂时放下炫酷的忍术战斗，让美少女们在南国风情满载的常夏之岛，用水枪展开战斗，相互"湿身"，于是屏幕之外的玩家就过足了眼瘾。当然水枪之战也与忍者少女们的成长，与妖魔的战斗有着千丝万缕的关系。将一款明显外传性质的作品与系列主线扯上关系，该系列在剧本上下的工夫依旧不可小觑。登场阵容当然也是系列至今最为豪华的 除了半藏、焰红莲、月闪、蛇女这四个负责挑大梁的阵营外，PS4/PSV 平台前作的千年祭角色亦有收录，甚至还有从 3DS 平台穿越而来的神乐与奈乐，以及一些充满惊喜的老面孔。一大堆属性各异的美少女齐聚一堂，其乐融融地展开水枪大战，总有一个能打动你的心。

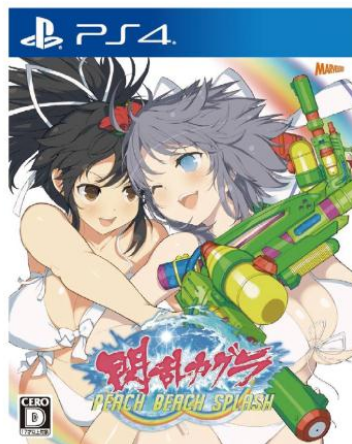
根据作品的前期宣传来看，恐怕有不少玩家、包括笔者都曾以为这是一款第三人称射击游戏。不过事实证明这也是杞人忧天，《闪乱》团队很明显清楚 FANS 们的真正需求。游戏中设计了手动瞄准和自动瞄准两种射击模式，FPS/TPS 玩家想玩高端可以自己手动瞄准突显技术，反之一般玩家只要保持角色能够目视对手，即可将瞄准交由系统代劳。武器方面虽说是水枪战，却也设计了各种模拟现代热兵器功能的水枪，例如榴弹发射器、火箭筒、散弹枪、突击步枪等等。（水、水枪？）玩家可以根据自身喜好的战斗风格选择武器，同时搭配内装各种招式的技能卡片，打造出最适合自身的作战方案。武器 + 技能卡片的选择，就是本作突显玩家实力差距的最大要素，而像之前因招式不同而导致角色实用性高下不一，让无数致力于培养真爱角色的玩家在 PVP 对战时次次饮恨而归的情况，可以说是基本得到了杜绝。

最后谈谈要评论"《闪乱》系列"就无法跳过的话题——擦边球福利。本作中除了系列常见的服装破损系统以外，将人型敌人击破，还能靠上前去发动极其绅士的终结技。通过角色手持的小鸭子水枪，玩家能够发动喷水攻击，使对手角色的泳装脱落，让其展现出神圣的"圣光护体"一幕，并附带一张娇羞的面庞。笔者曾一度以为这个系统仅仅服务单机模式，没想到网战竟然同样能够使用！长达近 10 秒的时间内，施展终结攻击的角色（玩家）会处于无敌状态，同时杜绝被击破的角色由同伴救援并立刻回归战场的可能性，最有意义的是终结攻击一旦完成，还能大幅提升技能卡片的冷却回复速度。各位绅士们可是有着充足的理由邀请对手一起观看这套福利画面的哦（笑）。

◆清凉度 :★★★★★
◆点评人 :白菜

●邪恶时刻

发动终结攻击时，玩家能够攻击的部位分为脸部、胸部和下腹部，其中攻击胸部和下腹部会脱掉对手对应部位的泳装。以前笔者都是攻击脸部以示清白，不过自从知道终结攻击能够加快技能卡片的冷却回复速度后，再看看攻击部位不同得分也不同的设定……虽然并不确定分数是否跟冷却回复速度奖励有所联系，但现在笔者每次都瞄准得分最高的胸部发动攻击了。我是为了带领队友走向胜利才这样做的，相信我！





这并非是一次让人满意的革命

苍蓝革命之女武神

◆机种 :PS4/PSV ◆厂商 :SEGA ◆原名 :蒼き革命のヴァルキュリア◆类型 :角色扮演
◆版本 :中文版◆发售日 :2017 年 1 月 19 日◆对应人数 :本地 1 人◆售价 :PS4/468 港币、PSV/398 港币

在本作发售之前 ,制作组在谈及本作与"《战场女武神》系列"的关系时，将两者比作了《真・女神转生》和《女神异闻录》。两者虽然有着不少相同的设定，但诸如世界观、角色、游戏系统等都不尽相同。与《战场女武神》相比，《苍蓝革命之女武神》是一款更具动作要素的角色扮演游戏。虽然在剧情推进方式上依然是由任务主导的章节制，但战斗系统却是全程操控四人小队战斗的即时制，游玩起来很有"《无双》系列"的感觉。所以，如果玩家们还是以战略游戏的眼光来看待本作的话，战斗系统的巨大改变难免会让人失望，但即便不这么做，也不代表着本作的素质对得起"女武神"之名。

转战 PS4 后，本作抛弃了系列前作那种通过立绘对话来推动剧情的方式，使用了大量的实机渲染来交代解放战争的始末。演出方式的改变看似进步巨大，但实则却严重影响了本作的游玩体验。从文本量来说，本作并不逊于系列前作。虽然前作备受好评的队友好感度设定被取消，但通过游戏中的"记事本"也能观看到队友的不少故事，甚至后续的 DLC 也有相关事件的追加。由于前作只是通过简单的立绘对话来阐述游戏的剧情，因此即便本文量巨大也不会太拖慢游玩节奏，但本作的实机演出却不同。游戏中相当大量的实机演出使得游玩过程中有一半的时间都是在看动画。而制作组对于实机演出的运用也比较稚嫩，很多时候都采用一个固定镜头，然后几名角色对着说的演出方式，很容易便让玩家感到枯燥，更不用说角色表情和动作的生硬。

《战场女武神 3》中能够直接使用女武神冲锋陷阵的设定赢得了不少玩家的喜爱，而本作正篇中虽然没有提供女武神的角色，但却提供了女武神般的作战体验。无论是敌人的机枪扫射还是前行路上的地雷，主角一行四人都可以视而不见，直接使用血肉之躯冒着枪林弹雨冲到敌人面前，连挥三刀将之消灭。这种畅通无阻的顺畅感在前作控制普通角色时是很难体验到的。战斗难度的过低看似让本作多了几分无双的爽快，但实则却降低了本作所带来的成就感。与前作多与人或坦克的作战不同，本作多了不少与

大型咒机对抗的 BOSS 战，算是砍人之旅中难得的调味剂。但见到那些大型咒机的前提是无数次地击败那些千篇一律的小型咒机。

无论是上面提到的演出还是战斗难度的问题，其实都源于制作组之前没有相关的制作经验。而在游戏的世界观设定、画面、音乐、声优方面，本作依然保持着系列的高水准。虽然在感官体验上还算不错，但游玩体验的糟糕却让等待多年的系列粉丝颇感失望。我们也只能希望，这个全新系列的后续作品能有所改变和进步吧！

◆演出尴尬度 ：★★★★★
◆点评人 ：余烬

●硬核时刻

别以为本作战斗难度不高就是个刷刷刷游戏，当除了几名主人公外的其他同伴角色在战场上战死时，你便会知道本作是多么硬核——战死的角色在本作中无法复活。



可爱度与游戏性失衡的作品

四女神 Online

◆**机种** ：PS4 ◆**厂商** ：Compile Heart ◆**原名** ：四女神オンライン ◆**类型** ：动作角色扮演
◆**版本** ：日版 ◆**发售日** ：2017 年 2 月 9 日 ◆**对应人数** ：本地 1 人 ◆**售价** ：6912 日元

本作是知名萌系游戏“《海王星》系列”的外传作品，故事以原作四女神之一贝露喜爱的网络游戏《四女神 Online》为舞台，四名女神作为游戏内测成员登陆游戏，成为勇者打败魔王拯救世界。系列作品的剧情一向是以胡闹搞笑，玩各种游戏梗为特点，本作也不例外，在披着正统勇者冒险故事的外皮下融合了很多游戏玩家会心一笑的吐槽内容，可以说是从头到尾都相当欢乐的作品。

最让玩家感到不可思议的，应该就是本作公布使用了虚幻引擎 4 进行开发的时候。吃惊归吃惊，事实证明 UE4 带来的恩惠确实是很不错，本作在建模精细度、动作流畅度方面都达到了系列之最。仿佛是为了炫耀突飞猛进的画面表现力，本作相较系列前几作插入了更多即时演算的过场，让可爱的角色们更加活灵活现。作为一款以“萌”为卖点的游戏，尽管本作取消了 Live2D 演算让部分爱好者不太满意，但在突出角色可爱方面本作可以说是完全合格，つなこ老师新绘制的插画也非常漂亮。

然而揭开了这层光鲜亮丽的外皮，里面的内容可就比较粗糙了。作为一款动作 RPG，本作为每个角色都准备了不同的动作模组，也配备有不同的技能，可是技能缺乏多样性。游戏的实际玩法就是锁定→单一的按键连打，对喜爱动作游戏的玩家来说很快就会感到乏味。BOSS 难度不高、AI 毫无存在感，尤其是这个 AI 问题十分影响玩家的心情，本作设定为四人组队的网游形式，因此队伍成员的组成应该平均分配好肉盾、输出、辅助以及治疗四种职能。但在 AI 的操控下，辅助不上 Buff、治疗不去加血简直是家常便饭，虽然切换操控角色不难，但使用输出角色时无法得到最好的体验实在是有些难受，还好流程的难度不大，倒不会有无法过去的关卡。简而言之是系统实在过于偏向轻度，让玩家没有深究的欲望。和大部分外传作品相同，本作不推荐给系列粉丝或是美少女游戏爱好者以外的人游玩。

作为一大卖点的恶搞 ACG 业界各种内容的剧情，本作比系列作稍显奔放了点，在笔者看来并没有以前那么搞笑。不过也许是为了顺应时代潮流，以女孩子们为中心的故事里多出了不少百合向的剧情，对这方面有兴趣的玩家也可以尝试接触一下。不过由于剧情是以正传的故事为前提，所以对于没有玩过前作的玩家而言，本作的剧情还是较难代入的。

◆可爱度 ：★★★★★
◆点评人 ：果汁

●心碎时刻

“奶妈快给我加血！”、“肉盾别站在旁边发愣啊！”、“求求辅助你给我上个火属性 Buff……”——明明是在玩单机游戏，但在攻略迷宫的时候却忍不住破口大骂不争气的 AI 队友。更悲惨的是，骂着骂着就习惯了，只好自己玩奶妈或者辅助最省心。要是能有相同爱好的人一起联机，那该是多么快乐的一件事啊。





史上最好玩的玻利维亚旅游宣传片

幽灵行动 荒野

◆**机种** :PS4/XOne ◆**厂商** :Ubisoft ◆**原名** :Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands
◆**类型** :动作冒险◆**版本** :中文版◆**发售日** :2017 年 3 月 7 日◆**对应人数** :本地 1 人,在线 2~4 人
◆**售价** :PS4、XOne420 港币

也不知道是谁开的头,《最终幻想》、《巫师》、《潜龙谍影》,玩家们耳熟能详的经典游戏系列的最新作都无一例外变成了开放世界游戏。作为开放世界题材游戏的"忠实粉丝"之一,育碧旗下的《孤岛惊魂》、《刺客信条》以及《看门狗》都是开放世界游戏,虽然市场评价褒贬不一,但育碧依然一意孤行。于是,玩家们这款玩到了"《幽灵行动》系列"最新作,摇身一变成了一款开放世界游戏的《幽灵行动 荒野》。

"《幽灵行动》系列"一直以基于现实世界观的故事设定、科幻色彩的装备以及小队战术所著称,然而本作基本把"科幻色彩的装备"这个设定给扔了个一干二净。由于在本作中,玩家需要在没有美国政府的帮助下,靠四人之力击溃一个庞大的贩毒组织 :圣塔布兰卡,因此玩家所操作的幽灵小队除了一个从旧金山搬过来的无人机外就没有其他称得上是"高科技"的装备。

不过庆幸的是,系列的其他两大要素在本作还是被保留了下来。虽然和前作的小战场相比,本作的小队战术部分没有系列前几作那么精确以及严谨,但是更大的地图给予了玩家更多的战术选择。虽然敌众我寡的设定使得玩家在本作中的大部分时候还是需要像前几作那样静悄悄地行动,但只要有适当的战术,配合合适的装备和时间,玩家也可以大开杀戒,以一人之力对抗整个军事基地。

是的,你没看错,"一人之力"。大部分存在"队友设定"的游戏,特别是开放世界游戏中,队友的 AI 往往是一个比 BUG 更加难解决的问题。因此育碧选择了一个折中的方法,本作的 AI 队友除了同步射击外几乎没有任何作用。在敌人眼中,只要玩家没有被敌人发现,他们就是空气般的存在。甚至在平时的探索中玩家也不需要顾及他们的安危以及位置,系统会帮你搞定一切,无论你走到哪里,队友都会"瞬移"到你的身边。这个设定无疑很扯,但从实际游戏体验来看,这个设定方便了制作组,也方便了玩家。

和"给力"的 AI 队友相比,玩家在本作中联机所遇到的大部分玩家都弱得"不像话"。作为一款以联机合作为卖点之一的游戏,本作的联机部分游戏难度比单机高出了不少,玩家需要极其默契的队友以及良好的沟通才能在联合作战中事半功倍。当然,难度高不代表不好玩,相反,本作的多人部分相当欢乐,前提是你能找到至少一个能和你并肩作战的好友。顺便一提,本作的联网质量相当不错,流畅程度简直让玩家怀疑这游戏根本就不是育碧出品的。

本作的画面相当漂亮,正如本作的副标题一样,玻利维亚的众多历史遗迹、独特地貌以及自然景观在本作中被高度还原了出来,玩家在和毒贩们火拼的时候还可以顺便看一下玻利维亚美丽的景色。可惜的是,本作和大部分其他育碧游戏一样,美丽的世界底下是无数重复度极高的支线要素。本作的支线要素比起《刺客信条》或者《看门狗》数量更少,但重复度不逞多让。由于本作中玩家的装备能力都需要玩家完成支线搜集资源才能获得,因此玩家必须重复地"刷"这些支线任务,好在本作是开放世界题材游戏,支线任务还可以自己换个花样玩,要不然重复度会更高一些。

总体而言,如果你是一个对画面有要求,喜欢现代军事题材的小队作战游戏,而且还能找到一两个好友一起联机的话,本作是一款相当不错的游戏。当然,对于"《幽灵行动》系列"的粉丝来说 :育碧啊,下一作换回线性流程好不好啊。

◆观光愉快度 :★★★★★
◆点评人 :三日月

●无奈时刻

和大部分玩家事先预想的不一样,本作的剧情并不是单纯的"美国爸爸指哪打哪"的美式好莱坞剧本。当玩家玩到了游戏后期,幕后的真相逐一揭晓的时候,玩家才意识到,即便好人战胜了坏人,坏人受到了应有的惩罚,然而世界也不会因此而变得更加美好。





跳楼妹最后的冒险！

重力异想世界完结篇

◆机种：PS4 **◆厂商**：SIE **◆原名**：Gravity Rush 2 **◆类型**：动作冒险 **◆版本**：中文版
◆发售日：2017 年 1 月 18 日 **◆对应人数**：本地 1 人 **◆售价**：售价为 398 港币

在 PSV 平台诞生并且伴随着 PSV 日版首发的《重力异想世界》最初可以说是专门为了 PSV 而量身定制的游戏，全方位反重力操作很大程度上就是为了宣传 PSV 的体感功能，而开放世界则是展现 PSV 强大的硬件性能。不过时隔多年回头来看，本作在商业上并不算成功，一方面说到底 PSV 的机能还是有限，对于沙箱游戏来说难免会发生丢帧的问题，而另一方面，就如本作日版标题一样“重力眩晕”一样，操作重力进行全方位立体运动就像 VR 或者 3D 一样并非所有玩家能够适应，你体验到的是失重的快感还是头晕——也似乎跟体质有关，以至于前作的评价褒贬不一。但不可否认，《重力异想世界》是一款非常出色的作品，无论游戏系统还是故事情节世界观设定等等都有极高的完成度。如果你能客服眩晕，必定能在本作中得到一次奇妙而愉快的体验。

●在可优化的范围内做到最佳

《重力异想世界完结篇》给人的感觉就是——这才是 PS4 版应有的姿态，虽然前作在一年前也有移植到 PS4 平台，操作、画面、帧数等方面都进行了优化，但很多地方基本上还是沿用 PSV 的，而这次《完结篇》从一开始就只做 PS4 独占，那么很多地方都能放开手脚去制作了。比如新加入的地图更加庞大，贴图更加精细而且场景的元素更多更复杂。当你随着班加的船队，经过了漫长的漂泊来到了市集的时候；当你从市集的边沿跳下去，穿过云雾到达破旧的船屋区；又或者一跃而上，来到了上层豪宅林立的旧聚落……更加广阔的活动空间以及更加多变的区域风格，光是探索这个世界就能为你带来无数惊喜。其次，本作的系统也进行了很多细节上的优化，比如玩家初期无须提升凯特的基础能力，重力踢自动锁定目标会用更醒目的光圈表示出来，而且攻击的锁定性能提升等等。新增的两种重力模式操作体验也非常棒。可以说，本作已经在能够提升体验的地方上做到了最佳。

●用力不当

可以看出，本作的世界观其实做成三四部曲的系列也完全没问题的，但是这次在第二部就结束只能说当中恐怕有很多外人无法猜透的原因，所以在这部最后一作，制作组可谓不遗余力。新增的世界以及重力模式，分量十足的剧情，这些都让本作的游戏时间大幅增加，势要让玩家也能无憾地玩个够本，然而内容丰富固然是好事，但是内容的质量却没有把控好，就以支线故事为例，前作只有少量的支线而且都是 DLC，但是本作的支线大幅增加甚至超过了 50 个，增量固然是好的，但套路无非都是运输些道具，跑个酷，看看剧情或者潜入几种套路，让人感到繁琐而重复。

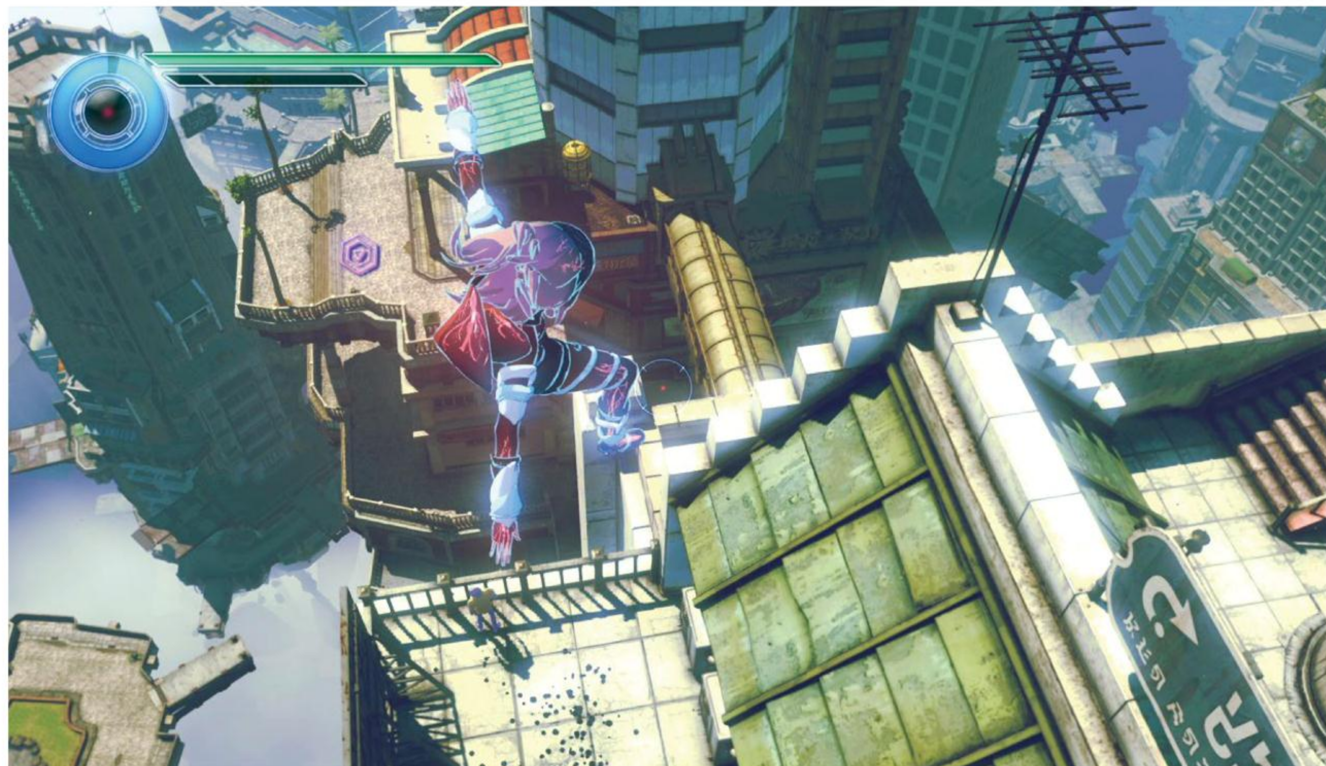
虽然本作显得仓促完结，而且剧情还有很多没有解释清楚的地方让人感到遗憾，但是作为一部有出色的剧情而且又能把故事讲完的作品，在这个喜欢系列化而且一言不合就把剧情拖个十几年的时代是比较难得的。

◆奇幻度：★★★★★
◆点评人：宇宙人

●挖坑时刻

原本以为正传一些剧情没有交代清楚的东西会在拉文的DLC 补完，然而没想到的是拉文的DLC不仅没有补完剧情，甚至又加入了很多需要补充解释的内容，令人发指。赶紧给我出新的 DLC ！收费也没关系啊！





在末日尽头唱响的绝望之歌

尼尔 自动人形

◆**机种** :PS4 ◆**厂商** :Square Enix ◆**原名** :NieR Automata ◆**类型** :动作角色扮演
◆**版本** :日版◆**发售日** :2017 年 2 月 23 日◆**对应人数** :本地 1 人 ◆**售价** :8424 日元

就在小编我开始动笔写这篇双月评之前，刚刚获悉《尼尔 自动人形》全球销量突破百万的消息，这还是在亚洲版（中文版、韩版等）没有开卖的前提下，如果再算上后两者，总销量突破一百五十万也并非绝不可能。

这个成绩无论是对于 SE 还是监督横尾太郎而言，恐怕都已是大大超出了预期的。其实从各个方面都可以看出，SE 最初在本作上并没有投入太大的成本，尽管将游戏开发交给了白金工作室，但从实际的游戏体验中来看，白金只是做到发挥出了正常的水平（不过必须肯定的一点是，只要白金正常发挥，就没有不好玩的动作游戏），但在游戏的其他很多细节上，都可见偷工减料的痕迹。比如人物建模的粗糙、场景的重复贴图、敌人设计上的雷同等等。而且从游戏公布直至发售，也未曾见到什么有利的大规模宣传，这游戏会在发售前就聚集到人气，甚至直接影响到了销量，完全靠的就是白金自身的影响力与 2B 小姐姐的屁股而已。

但必须清楚地认清的一点是，即便有白金的相助、即便有美丽性感的肉体吸引眼球，也并不是《尼尔 自动人形》最终能取得媒体与玩家们一致高度好评的根本原因。在被视觉上的冲击引进门后，真正打动玩家们内心的，其实还是横尾太郎在游戏中所展现出的强烈个人特色。



不知从何时开始，游戏开发商们开始相当看重玩家们的看法，距离游戏推出还有一段时日就开始不停地放出各种版本的 DEMO，通过体验反馈来修改游戏中玩家们不喜欢的设定，将风险降低到最低并最终烹饪出一道大众都能接受的佳肴，既确保了口碑又能对投资商交上一份满意的答卷，对各方来说都是不错的结果。但由此一来也导致了同质化现象的出现，毕竟大众玩家喜欢或者说能接受的游戏类型就是那些，想要将销量最大化，或多或少都会有一些雷同的元素。诚然，《尼尔 自动人形》也在游戏发售前释放出了试玩版，但这个 DEMO 的意义只是一块敲门砖，仅此而已。

实际上，在完整体验过《尼尔 自动人形》之后便会发现，这是一款彻彻底底贯彻了横尾太郎理念的作品。一周目在使用 2B 进行战斗时，或许玩家还会有在玩白金游戏的错觉，但从二周目开始，大量弹幕战斗的引入就已经摆脱了原本的白金色彩，百分百彰显出了横尾太郎的个人风格，甚至可以说，二周目开始后的游戏，才是《尼尔 自动人形》的真正形态。而这种带有强烈个人色彩的作品注定是具有极高风险性的，只不过这一次横尾太郎赌赢了。

横尾太郎是个内向且黑暗的男人，这点从他的很多访谈中都能感受到。在公共场合他几乎都会戴上头盔遮挡住自己的外表，因为他说自己从不受女孩子欢迎，只会到游戏和动画的世界中逃避自我（哪怕他已婚）。他会说“这个世界充满了谎言与欲望，我不想只去描写美好的方面”，他还会说“感觉自己像一款 RPG 里的魔王，依附着自己的城堡和权力，等待着一位新英雄来把我杀死”，在被问及人类的未来时，他甚至能够说出“无法想象出 2000 多年下来依旧无法停止杀戮的人类会有一个好结局”这样残酷而又现实的话语。

而且，他也将这种扭曲的性格体现在了他的游戏和角色上。纵观横尾太郎的作品，无论是“《龙背上的骑兵》系列”，亦或是“《尼尔》系列”，角色们大多都有着相对极端的性格，而他们也几乎无一例外地走向了毁灭的结局。从玩家角度来看，这无疑是狠狠被捅了一刀，但横尾却并不这么认为。他对好结局有着一套独到的理解，在他看来，所谓的好结局，是能够满足角色自身的愿望，而非玩家期盼的大团圆。无论这个角色拥有着怎样黑暗丑陋扭曲邪恶的愿望，只要他能够达成这份夙愿，对他而言这就是一个完美的结局，至于是否能令玩家满意，他并不在意。所以哪怕是毁灭的结局，如果这是角色自己的选择，那么也是 GOOD ENDING。

但横尾的游戏并不是单纯在追随着这些负能量，恰恰相反，玩家们在游戏的过程中能够感受到角色们强烈的对生存、对幸福的渴望，恰恰是那份拼尽全力也要守护挚爱之人的决心太过耀眼，才令最终的结局更痛彻心扉。

在杂志的攻略前言部分，我曾经说过这样一句话，此刻我想再重复一遍，就当是本文的结尾吧 ：横尾太郎的游戏或许无法讨好所有玩家，但它绝对拥有着改变一些人人生的力量。

◆虐心度 :★★★★★
◆点评人 :八重樱





日式动作游戏的复苏？

仁王

◆**机种** ：PS4 ◆**厂商** ：Koei Tecmo ◆**原名** ：NIOH ◆**类型** ：动作角色扮演◆**版本** ：中文版
◆**发售日** ：2017 年 2 月 9 日◆**对应人数** ：本地 1 人 ，在线 2 人◆**售价** ：428 港币

随着日本游戏行业逐渐回暖，玩家对于美式沙箱的审美疲劳，硬核向日式游戏重新登上了舞台，并由于宫崎英高“魂系列”四部曲封神的影响，“受死类”这一新颖的硬核动作游戏成为了如今许多玩家喜爱的类型。Koei Tecmo 推出的《仁王》更在该基础上交由 Team Ninja 制作，加强了动作元素，扩充了战斗系统，并将和风与历史完美地融合其中，带来了一场惊心动魄的讨鬼之旅。

虽说出自 Koei Tecmo 之手，但本作的画面不向以往那般简陋，无论是场景设计还是服装细节，都还原出战国的艺术风格并且极具质感。冰封的本能寺、雷雨中的比叡山、魔幻的安土城这些风格各异的关卡带来全然不同的战斗氛围。不得不说在日本题材表现上，这家本土游戏厂商的艺术水平的确是业内顶尖。

而除去画面表现外，该作也超前的在主机游戏中引入进画质调节的功能，使这款追求流畅爽快的动作游戏在 PS4 上能以动作模式达到 60 帧丝滑体验，并且仅在高速战斗时才会牺牲部分画质，战斗起来其实与画质模式没有太大差距。

除了精心优化的画面帧率外，战斗与系统方面更是另游戏升华了一个档次，制作人早矢仕洋介也一跃翻身，向世人证明了自己的实力。本作中许多敌人都拥有强大的霸体，数据上的差距使得回合制的战斗方针不再适用，更为鼓励玩家以动作游戏的角度去与敌人周旋，而敌人恐怖的伤害也为战斗更增加了一份紧张感。招式上游戏的动作都饱含了日本武学的文化底蕴，例如所有敌人都可以在 1V1 的情况下像一名精湛的剑客见招拆招，潇洒飘逸，招式设计中的上、中、下三段架势也参考了日本武学中的实战技巧，动作设计还聘请了当代武术家作为顾问。这般用心耗力的制作可以说是奠定其成功最为重要的一块基石。流畅自然的武技招式，各具特色的装备忍术，以精力限制玩家的行动，“残心系统”控制出招的节奏为游戏带来各种思路的战斗方式 ：从游戏发售之初的“魂式”一击脱离打法到自成一派的贴身无缝砍背 ；从手残玩家阴阳术忍术邪道到锻造重铸打造神兵利器割草，玩法一直随着时间在不断改变，无论是哪种群体的玩家都可以在《仁王》中找到适合自己的玩法，享受这场斩魔之旅带来的乐趣。

剧情方面很保守的选择了最普通的叙事方式，通过地图上选择关卡来推动剧情，虽没有什么特色，但至少将故事说得到位。以真实人物三浦按针的视角，描绘出了妖魔横行的关原之战，历史上的名人也都有在游戏中登场，就连死去多年的老熟人织田信长也“被迫”从棺材中爬起来加入到游戏之中。

不过《仁王》选择这条“受死类”的路线，就注定了将受到玩家们的质疑，而其游戏本身也出现了不小的问题，Koei Tecmo 一贯有的刷刷刷以及重复度问题也在本作上出现了。第一章的 BOSS 怨灵鬼在一周目的情况下就要打上四五遍，而装备方面锻造重铸太过随机，并且消耗大量的金钱，使游戏进入中后期会带来一种难言的疲惫感。地图设计方面虽说非常巧妙，但是贴图素材使用的重复有些过度，使得整体上建造出了很好的艺术效果，却在路线上由于缺少地标类的物件使玩家容易迷路。在动作手感方面，Team Ninja 的确做的十分出色，但是数据上面就未免太过简单粗暴，在招式伤害的不平衡与装备数据的差异下，令游戏的主题从“受死”变成了“无双”。虽说为了达到“无双”的程度需要付出大量的时间，但是确实影响到了游戏主题的初衷。好在 Koei Tecmo 及其看重这个 IP 品牌，几个版本更新下来虽遭到了一些玩家的不满，但的的确确令游戏朝着更好的方向前进。随着之后几波大型 DLC 的更新，游戏的热度还将持续很长一段时间。

◆受死度 ：★★★★☆
◆点评人 ：六等星

●续作展望

Koei Tecmo 现在有个火热的 IP 又怎么会就此作罢？《仁王》的续作基本上是八九不离十就看什么时间能公布了。不过台阶一开始就如此之高对于早矢仕洋介来说也是不小的挑战。但愿新作的名字的不是叫做《仁王极》吧。







关爱玩家之 Reload 综合征

射击游戏中的“Reload 强迫症”是怎么一回事？又该如何治疗？

文：十大恶劣天气　编：稀饭　美编：咕噜

在玩射击游戏的时候，我们的哪一根手指最累？如果是用手柄玩，当然是右手大拇指，因为它要不停在右摇杆和换弹键之间移动。遇到《杀戮地带》前两作那种以“反人类”为目标的键位设置，自然是惨上加惨。

至于键鼠党，那么最遭罪的必然是左手食指！因为长时间频繁在 D 键（→）和 R 键（Reload）之间切换，它很快会感到阵阵酸楚，即便是所谓的“游戏专用键盘”，也改变不了这个事实。

但如果要说有什么症状让玩家面对的这种情况惨上加惨，那肯定就是我们今天要说的流行症状 ：Reload 综合征！

●是什么诱发了“Reload 强迫症”？

无论是电脑操纵的 Bot 还是真人玩家，在射击游戏中的敌人很少会像实战中的士兵那样先把自己藏好再选择时机开枪射击，尤其是在时下流行的《泰坦天降 2》、《光环 5 守护者》这种走“杂技”路线的作品，强调利用主角的强大机动性进行大纵深快节奏对抗的作品中，更是如此。大家都选择正面硬扛的结果，就是所有人都不知道危险何时降临。此时，最安全的玩法不是当蹲 B（刚刚入段的选手也知道地图上的蹲点永远都是被优先清理的对象），而是用枪口随时应对眼前的突发状况。

你的弹匣内是否有足够多的子弹，很多时候决定了这种突然遭遇的结果。在单机战役中，一路杀人无数的你，因为残弹量不够而被一个杂兵扫倒在地，对此你除了欣赏逐渐涂满屏幕的“番茄酱”以外，什么都做不了。

这种情况出现在网络对战中，意味着你可能被菜鸟用最垃圾的枪干掉，导致本方痛失好局。

在对手的嘲讽，队友的埋怨声中，你开始怀疑人生，开始自责，并且发现了惟一的失误，就是没有在若干秒之前按下一个 R 键。

于是，你病了。

●然而你以为多 Reload，就能死得慢点了吗？

于是，你开始一有喘息机会就要重新上弹，干掉一个目标之后也要“R”一下，仿佛武士胜利之后收刀入鞘的仪式。更有甚者，开着直升机，只要目标还没有映入眼帘，都会习惯性地把火箭巢中剩下的弹药全部打光，好让它自动上弹来变回“全满”……

然而事实证明，频繁换弹，并不能增加游戏角色在枪战中的生存能力，弹匣容量总是有限的，玩家的枪法再好也抵不住突发而来的状况，玩得久的老玩家虽然反应更快套路更深，但是也难免有一死。然而即便大家都知道这个事实，可还是 R 个不停，难道真的是因为不换弹匣不舒服吗？

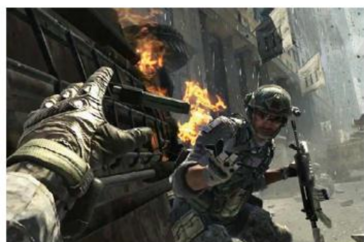
答案当然是否定的！强迫症的原因，在心理学上通常被解释为安全感的缺失。“患者”不会将自己被频繁击杀的原因归结为 Reload 的时机和对大局的把握不对，更是完全无视了切手枪和小刀反杀的可能性，只是一厢





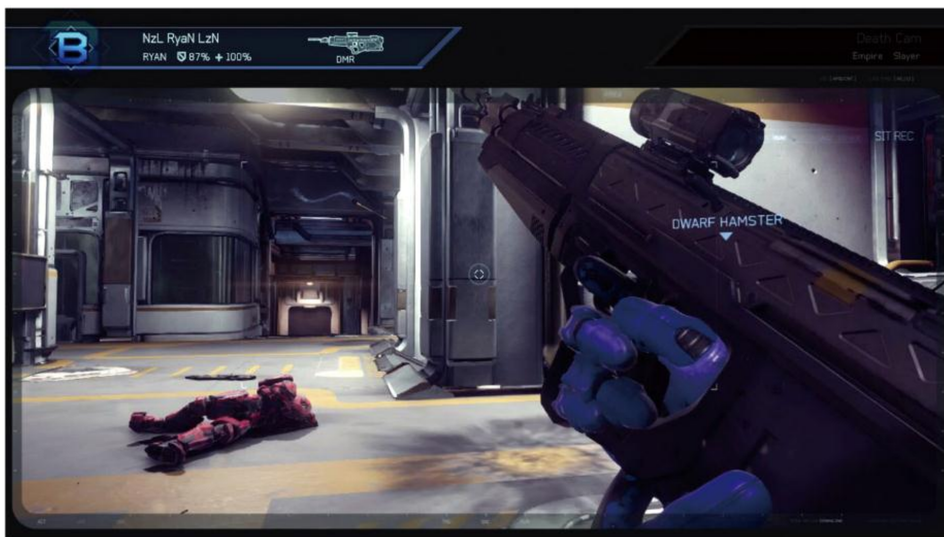
▲二战中的美军士兵在敌方冲锋前，都有将 M1 加兰德剩余的弹药打光，然后重新压入 8 发弹夹的习惯——即便是在真实的战场上，Reload 强迫症也不是什么新鲜事物。





▲ “弹夹就剩下一个啦！”其实，这只是 NPC 队友们用来渲染紧张情绪的套路而已，子弹遍地都是，而且都给你在弹匣里面压好了！





情愿的认为，只要子弹是满的，自己就多一份安全。

还好，只要是病，就总有治疗的方法，想治好“Reload 强迫症”，其实也不难，总共也就三个步骤！

●首先，你需要玩玩那些不需要“R”的射击游戏

其实，即便在今天的主流 AAA 级射击大作中，不需要 R 键的武器还是存在的，最为典型的例子莫过于《光环》中星盟所使用的绝大部分能量武器——它们子弹无限，只需要防止连续射击之后造成的过热即可。

到了《星球大战 战场前线》中，动能弹武器全部消失，反抗军和帝国军都是拿着光线枪互相“BiuBiuBiu”。尽管这款游戏中依然有一个用于快速为过热武器降温的 R 键，但使用的条件非常苛刻：这种变相的 Reload 并不是随时随地能按得出来，必须在武器濒临过热时停止射击，让指针指向 Heat 槽黄色区间的时候按键才有效，用得好可以极大的提高火力输出频率。这听起来还是要去 R，但是“Reload 强迫症”的治疗方向不在于坚决不按 R，而是让自己在正确的时间去按，所以作为《战场前线》的开发商，DICE 在这个问题上的认识还是相当到位的。

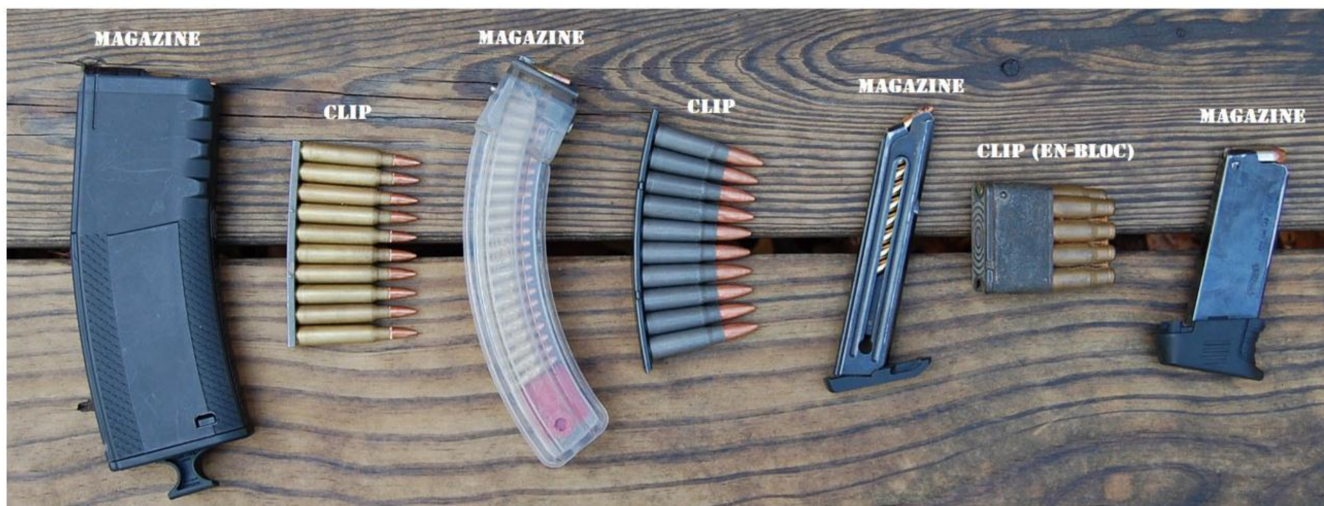
但既然有正面例子，也有反面例子。例如在 FPS 再度燃起复古风的当下，那些“拉大栓”的老式步枪，其实治不好你的“Reload 强迫症”。第一次世界大战时代的步枪已经普遍使用弹夹（又称桥夹，区别于自动武器的弹匣），虽然手动填弹在技术上依然是可能的，但做起来因为费时费力且很容易造成发射机构故障，已经没有实战意义。所以我们看到老式步枪的 Reload 操作 在写实类的 FPS 身上并不多见 反而是在二战题材的《COD》中可以做到，然而后者可比前者畅销多了，所以玩家们接触到的类似题材游戏里多数时候玩家其实还是能够“R”个不停。

●其次，你需要拒绝无脑 Reload ！

换弹作为一个操作，是通过光枪街机游戏得到普及的。这类游戏中的 Reload 极少出现动画效果，均为秒换，但日后只有在 FPS 网络竞技中才会考虑到的换弹策略问题，当时已经在光枪游戏中出现了萌芽。老式光枪游戏的玩法，只是背板和手速，而在普遍具有“甩枪换弹”操作的《VR 战警》时代到来之后，大部分的敌人依然是一枪就死。不过，只有连续击中敌人多次之后才会有 Bonus 分数，这就考验玩家如何分配当前残弹量了，当然这也为日后的“Reload 强迫症”埋下了病根。

只是随着射击游戏进入了多人联机对战的时代，认“子弹越多，把握越大”这个死理不放的玩家，很快就能在网络对战中被重新教做人。因为在高手面前，手里的枪究竟是空的还是满的，其实是没区别的。绝大多数的职业选手，一局比赛的 Reload 次数也是相当有限的，所以我们在残局和近身局中经常会看到手枪对决的情况。只有在线上死多了，才能培养出最基本的意识，比如换弹时的掩护和队友间的支持，在比赛的不同时间点、不同位置时的具体策略——你要是在接近敌人重生点了还频繁 R，那基本就是病入膏肓了，就当我什么也没说吧。

总而言之一句话，当你认识到“枪里还有几发子弹，总比 Reload 时候当肉靶子强”的时候，这个病就有好转的希望了。



▲自动步枪使用的弹匣（Magazine）和老式步枪使用的弹夹（Clip）并不是一个概念，但即便是使用后者这种供弹方式，手动 Reload——即打开枪机之后填单发子弹依然是可行的，只是这种方法装满弹仓会比较慢，各国军队的步兵手册上也不推荐在战斗中这么做。



▲拿着光枪 Biu-Biu——Biu，你还会有 Reload 强迫症吗？





▲进入《VR 战警 2》时代之后，运镜的大量使用使其已经具有了《COD》所倡导的“轨道射击”的部分特性，配合颇有“仪式感”的换弹（向屏幕外开枪，再迅速切回），操作起来相当带感。



●最后，让身边的“臭军迷”们来戳穿游戏换弹操作的真相

在老《CS》的时代，就有“臭军迷”指出了换弹动画的不科学：AK 在打完最后一发子弹前换弹匣，其实是不需要重新上膛（因为膛内已经有一发了）。但我们在此类游戏中看到的情形，却是具有空仓挂机功能的 M4，装弹完毕也必然要有个画蛇添足的拉栓动作。

到了《COD 现代战争》初代的时候，上述问题已经不复存在了，根据膛内是否有弹药，还有是否具有空仓挂机功能，每种武器都会有两种上弹动画。像《荣誉勋章 2010》、《战地 3》和《战地 4》还把膛内的那发子弹也给计算进去了（30+1）。只是当我们看到某些游戏中的弹匣都是“实心”的时候（《COD MW》三部曲正是“铁疙瘩”弹匣的重灾区），是不是又要再度崩溃？

其实，并不是每个玩家都懂枪，但大家最起码的加减法还是会的。每次按了 R 了之后，我们都亲眼看到换弹匣的全部过程。然而，旧弹匣里面没有打完的子弹却被自动收集，最后全部给压进新弹匣了。

结果无论怎么换，弹药都不存在浪费，而且每次取出的弹匣都是满的（甚至你从敌人上捡来的弹药也是如此“规整”），这种潜规则在加上“快手”这种连机枪弹链也是秒上的逆天技能的利诱，导致“Reload 强迫症”顽固反复发作——“不是我不想少按 R，是规则逼着我这样干的啊！”

根治这一顽疾，最为行之有效的方法就是把弹匣的功能真正做出来。其中最为简单粗暴的，莫过于《战地 1942》了。像 BAR 这种自动武器，换掉的弹匣就真的扔掉了，多换几次等于是把身上子弹都丢了，老是按 R 就等于是缴械投降了。

我们之所以只打了一两发子弹也要 R 一下，目的是为了交火时能瞬间最大化火力，但如果换来的弹匣不是满的，你还敢胡按 R 吗？在以《闪点行动》（老款）、《武装突袭》为代表的模拟型军事游戏中，没用完的弹匣都被保留



▲ 2010年重启的《荣誉勋章》用它特有的"伪军事纪实风"为很多军盲玩家科普了"战术换弹"、"快慢机"、"空仓挂机"等等概念。



▲ Reload 一次就丢一次弹匣，丢完之后你就处于裸奔状态了……治疗强迫症，我只服《战地1942》这一款！

► 《战争机器》完美上弹的神妙之处在于当玩家习惯了这一设定后，成功完美上弹带来的成就感甚至让其成为了游戏中操作的一个爽点，可以说是治 Reload 强迫症的模范设定。





下来，里面剩下几颗就是几颗。这会培养我们把弹匣用光（至少是基本用完）再 R 的良好习惯，否则混战中换上一只剩几颗子弹的弹匣，就把自己给害死了。

《阿甘正传》告诉我们，"生活就像一盒巧克力，你不知道你的下一块口味是什么"，对于《美国陆军》这种没有残弹量数据，只显示弹匣数量的高逼格游戏来说，困扰玩家的新问题，就是不知道打到残局阶段之后换上去的下一个弹匣里面还有几发子弹。对此《红色管弦乐队》做得更贴心，它会提示新弹匣的重量（重、一般、轻），感觉不对的话赶快换下一个。

在实战中，生理情况（疲劳、受伤）、心理因素，还有一些剧烈的战术动作，都会影响 Reload 的速度。在 PC 平台上一些将受伤判定做得比较精细的军事模拟游戏中，有时候你想 R，被各种 Debuff 困扰的主角未必都能 R 得出来。就像在《武装突袭》初代中，换弹的时候根本是无法移动的。即便在静止情况下，右手臂中枪之后就只能用左手持枪，瞄具晃来晃去，屏幕抖个不停……此时你的"Reload 强迫症"有发作的可能吗？

当然，用这些硬核的标准衡量走爽快路线的主流主机游戏，是不切实际的，但将枪林弹雨中快速上弹的紧张感做出来，不仅是可以实现的，而且还能提升游戏性，比如"《战争机器》系列"的"完美上膛"：按下 R 键之后，屏幕右上方会出现一个滚动条，光标从左走到右之后就能完成 Reload 动作。但如果光标走到"上弹条"的高亮区域再次按 R，瞬间上弹的同时还能提升弹匣里弹药的攻击力。这一技能在高收益的同时也面临着高风险，因为乱按 R 的结果就是造成卡弹，将枪林弹雨中的主角置于死地……

●结语

在接受上述疗法之后，如果你依然发出了"我怎么就管不住这只手"的感慨，那么笔者只能献上一些终极杀招，比如将 R 自定义到手柄上的 Select 键，如果游戏不支持自定义，那就干脆将负责 R 的功能键给抠掉算了……

在文章的结尾，衷心祝愿各位的"Reload 强迫症"能够早日康复！



正义黎明
现实中的“圣塔布兰卡”

文：黑色维京　编：三日月　美编：NINA



汤姆.克兰西系列（Tom Clancy’s）作为育碧旗下的核心品牌之一，凭借着过硬的专业性和可玩性，受到了包括广大玩家和主流游戏测评公司在内的普遍好评。《细胞分裂》（Splinter Cell）、《鹰击长空》（H.A.W.X）以及《彩虹六号》（Rainbow Six）等在内的多部3A级别的游戏大作，都出自这个知名品牌。当然，这其中少不了“《幽灵行动》（Ghost Recon）系列”。从2001年发售的第一部作品到今天为止，《幽灵行动》已经发售了包括《幽灵行动 尖峰战士》（Advanced Warfighter）和《幽灵行动 未来战士》（Future Soilder）的多部作品，且都取得了令人满意的成绩。而在《幽灵行动 OL》于2012年开始公测后，这个系列作品就开始处于一个“无线电静默”的状态，坊间一度传出育碧公司准备停止开发这个系列的言论。但是好在2015年的E3游戏展上，育碧在先后公布了《刺客信条 枭雄》（Assassin’s Creed Syndicate）、《全境封锁》（The Division）和《彩虹六号 围攻》（Rainbow Six Siege）在内的众多“干货”后，以《幽灵行动 荒野》(Ghost Recon Wildlands)来作为本届展会的“谢幕曲”，获得了现场观众的强烈反响。从预告片中不难看出，系列的最新作品由早期的线性小队战术流程向沙箱开放世界游戏开始转变，游戏不但拥有广阔的地图，还有多种载具和武器供玩家选择，可以说拥有很高的自由度。同时我们也不难发现，在先后经历了与正规部队、叛军和极端民族主义分子的交战后，本次幽灵小队将盘踞在南美洲玻利维亚的毒品帝国作为了自己下一个的打击目标。

虽然实际游戏发售后，并不是所有系列玩家都能接受开放世界这个改变，游戏的评价变得褒贬不一，但有一点是玩过本作的玩家都不能否认的，那就是本作高度还原了玻利维亚，并塑造了一个可以在玻利维亚呼风唤雨并一手遮天的巨大贩毒组织：圣塔布兰卡。圣塔布兰卡在游戏里除了掌控着巨大的贩毒市场外，还利用着暴力、言论、宗教以及金钱来控制着玻利维亚，无论你是一个贫苦百姓，还是一个政府高官，只要身处玻利维亚，那么你就将无可避免地受到圣塔布兰卡的控制。当然，游戏里的圣塔布兰卡是个虚构的存在，由于游戏的需要其形象也被夸大了不少。但实际上，不光是玻利维亚，南美洲的贩毒集团在其巅峰期同样也和圣塔布兰卡一样，渗透到了国家的方方面面。可惜的是，在现实里可不像游戏里那样，只要世界警察美国一声令下，然后无所不能的四人小队就能轻而易举地歼灭贩毒集团。

众所周知，在南美洲地区，毒品一直是困扰着众多国家的问题之一。每年，由于毒品走私，南美诸国的损失已然达到了一个不可估量的地步，其中以哥伦比亚为甚。毒品的盛行除了影响到国家名誉和经济损失外，还造成当地社会的急剧动荡，甚至严重影响了世界的安全。国际社会对此一项也是十分的关注，曾经多次以经济援助或者军事行动，配合当地政府打击贩毒组织。但是由于多种因素，国内的玩家对此可能了解的并不多，笔者就在此为大家还原一个真实的南美贩毒集团，以及当地政府和国际社会对其的打击。

古柯
一片树叶的故事

当今社会公认的三大毒品产地，包括东南亚的"金三角"、中亚地区的"金新月"和位于南美的"银三角"。首先说一说前两个地区。"金三角"位于泰国、缅甸和老挝三国的交界地带，由于地处亚热带地区，所以当地的气候温湿，降水丰富，且土地养分丰富。而这些得天独厚的优势也成为了罂粟生长的最理想的温床。从 19 世纪末英、法、美各国在此开始种植第一株罂粟开始，此地所生产的海洛因数量在世界范围内曾达到 70% 的惊人产量，这也为当地赢得了"世界海洛因头号工厂"的称号。

"金新月"则是一处横跨巴基斯坦、阿富汗和伊朗的狭长山峪地带，因为这三个国家的国旗上都有新月的标志，故因此得名。同"金三角"地区所不同的是，此地地形以山地地形为主，地表崎岖不平，气候干旱，降水少且没有固定的灌溉水源。加之当地长期处于战乱状态，传统的农作物例如小麦、大麦和玉米等在此处都无法存活，而罂粟对于肥料和水源并没有严苛的要求，使得毒品收入一度成为当地民众以及塔利班恐怖分子的主要经济来源之一。《细胞分裂 黑名单》的支线任务鸦片农场就是参考这一地区而改编的。

而位于南美洲的"银三角"地区同样是一个多国交界的地带，哥伦比亚、秘鲁以及玻利维亚组成了这个世界毒品第三大发源地。但是与之前的两个地区有所区别的是，本地的主要"特产"并非是罂粟，而是另外一种生产毒品的原材料——古柯。

众所周知，目前世界上主要流通的毒品主要是海洛因和可卡因两种。海洛因是由鸦片提取而成，鸦片则是从罂粟花的果实里提取出来的果浆。此时刚刚提炼出来的果浆仅仅只是生鸦片，还需要经过一系列加工转变成熟鸦片。加工完毕的熟鸦片即可提取出吗啡，一般来讲大约每 10 公斤熟鸦片才能够提取 1 公斤的吗啡。这之后还要继续进行一系列复杂的程序，把吗啡同其他化学物质混合、加热、过滤、沉淀、再加热、工艺干燥，才算大功告成。生产 1 公斤的海洛因的成本价大概为 750-800 美元，中途经由不同国境到达欧洲国家和美国后，根据毒品的纯度价格往往能够飙升至 15 万 -250 万美元不等。高昂的价格使得海洛因被人们戏称为"上流社会的毒品"。

至于另一种可卡因主要是由古柯叶提取而成。古柯主要生长在热带山地常绿灌木区（海拔 1000-6000 英尺的地方），喜湿热，属于存活率极高的一种植物。在南美洲，早在印第安文明早期，当地人就发现了这种植物。印第安人发现，咀嚼古柯叶不但可以提神，还可以缓解食用者的饥饿感。这是因为古柯本身的生物碱，经由人体的血液，散布到人体的各个神经中枢，使得人们产生轻度兴奋。不难想象，这种生物碱就自然是现在人们所熟知的古柯碱。古柯也因这种特效被当地印第安土著称为"圣草。"一片古柯叶中，所含的古柯碱成分往往不超过 1%，所以不论是咀嚼还是泡茶饮用都不会致人成瘾。而现代科学研究也同样证明，古柯叶拥有补肾助阳、安定镇痛等功效。2009 年的联合国禁药大会上，时任玻利维亚总统的埃沃 . 莫拉莱斯（Evo Morales）就曾为了能改观大众对古柯的不良印象，在大会上大嚼古柯叶，以此呼吁联合国可以将古柯叶从禁药的名单中剔除。而我们所熟知的一种风靡世界的软饮料——可口可乐，早在 1930 年之前也含有可卡因的成分。这似乎可以从它的名字中看出一些端倪，可口可乐的英文名是 Coca-Cola，而这两个单词实际上指代的就是制作这种饮料的两大成分——古柯（Coca）和可拉（Kola）。可口可乐之父阿萨 . 坎德勒（Atha. Candler）的合伙人罗宾逊为了能够使名字整齐划一，就把可拉的字母 K 换做了 C。其实到现在，制作可口可乐依然少不了古柯叶的参与，当然是去掉了可卡因成分的叶子。

这样看来，似乎古柯叶属于百利无一害的植物。但是伴随着 1860 年的一次不经意的实验，使得古柯从此开始变成万夫所指的邪恶产物。

18 世纪中后期，伴随着欧洲宗教影响的日渐衰微，人们对于追求科学真理的愿望也越来越迫切，这也客观的引起了欧洲科学家们对于海外探索的向往，这些人中也包括来自奥地利的医学家韦莱尔（Wellers）。1860 年，韦莱尔从欧洲不远万里来到南美洲进行科学考察，发现了古柯这个对于欧洲人还相对陌生的植物。他采集了大量的古柯叶，从中提取出一种色白，味苦且麻舌的结晶物，而这就是所谓的"白色魔鬼"——可卡因。

可卡因，化学学名为苯甲基哎克宁，属于一种高强度的兴奋剂。可卡因在人体内部的流动速度极快，通常用鼻吸，3 分钟即可到达大脑部位。对于治疗抑郁，可卡因虽有奇效，但是这种"极不稳定物质"在反复吸食后极易上瘾且很难根除。更不用提大脑损伤、癫痫、精神分裂、贫血等大量副作用。一剂 70 毫克的可卡因可以轻松的夺走一个 70 公斤重的成年人的性命。伴随着南美洲的毒贩对可卡因的不断升级和改良，使得可卡因在产量和质量不断得到提升的同时，生产成本也逐渐的降低。这样同"毒品金砖"海洛因相比，可卡因的优势就更为明显了。虽然每公斤获利要相对要少一些，但是它拥有更为广阔的"客户来源"。所以可卡因也因此被人们冠以了"下层社会的毒品"的称号。这里我们不妨可以想一想 Rockstar Games 的著名动作冒险类游戏《横行霸道Ⅴ》（Grand Theft Auto Ⅴ），三个主角之一的富兰克林（Franklin Clinton）所生活的黑人贫民窟中，人们所做的毒品交易大部分就是以可卡因为主的。

作为世界头号公敌之一的可卡因，其最大的生产地就是南美洲的哥伦比亚。虽然在古柯的产量上，哥伦比亚要落后于秘鲁和玻利维亚。但是如果说到可卡因的提取加工和生产设备，哥伦比亚是当之无愧的头号国家，其余两个国家实际上可以说是哥伦比亚生产可卡因的原材料产地。而如果想要全面的了解哥伦比亚的贩毒集团的历史，我们就必须从一个人和一座城市开始讲起。





▲在玻利维亚总统埃沃 · 莫拉莱斯大力支持下，古柯可乐于 2010 年开始投入生产。

◀《横行霸道Ⅴ》中的黑人区中的毒品交易主要是可卡因。

埃斯科瓦尔与麦德林

麦德林，哥伦比亚第二大城市，位于科迪勒拉山脉西麓的阿布拉山谷。海拔 1541 米，年均温 21.5℃，年降水量为 1309 毫米。这样的得天独厚的地理位置，使得当地拥有怡人的自然气候，因此人们又称此地为“春城”。作为安蒂奥基亚省的首府城市，麦德林拥有着当地最高学府以及最繁华的商业区，工业和科技的发展则在整个哥伦比亚都算得上屈指一数。在 2013 年的“创新型城市年度”的选举中，麦德林击败了包括纽约和特拉维夫在内的多个“强敌”一举夺冠。每年来到此地旅游的游客络绎不绝，当地的安蒂奥基亚博物馆、麦德林美术馆、波特罗广场以及“赤足公园”等著名景点都成了吸引他们前来观光的理由。当夜幕降临时，游客们漫步在列拉斯公园中，很有可能会产生一种置身于洛杉矶或者巴黎的一种错觉。

然而在这光鲜亮丽的背后，麦德林还有两个快被人遗忘了的代名词——“可卡因工厂”和“杀手之都”。正如前文所提到过的，麦德林拥有怡人的自然气候。因此此地出产的咖啡和兰花一度成为当地的代名词。但是同样的是，这也是古柯生长所最适宜的气候。而且不幸的是，古柯的种植量在很长一段时间内要远远高出其他农作物。在当地人看来，种植咖啡或是兰花虽然不会给自己带来不必要的麻烦，但是自己辛苦一年的劳动结果往往会被收购商所榨取大部分，剩下的钱只能勉强用作糊口。如果想根本的改善自己的生活处境，那么最可靠的无疑就是“可卡因美元”这条道路。也正是因为如此，每年都会有大批的当地农民选择种植古柯的这条道路上来，他们在收获古柯叶后一般直接用来自行生产可卡因，然后再将可卡因卖到当地的收购商的手中。然而这样的生产销售模式实际上并没有持续多长时间。因为一个人的出现，使得这个看似“稳定”的结构轰然倒塌。

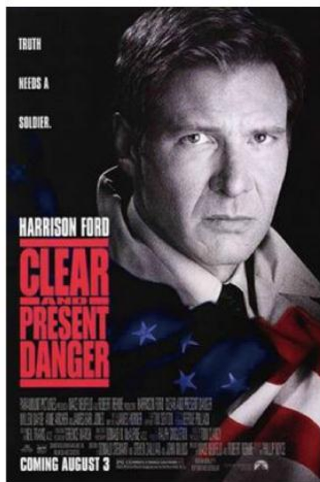
每一座城市都会有自己的灵魂人物，他们往往因为种种原因而受到当地人的尊敬。例如美国芝加哥“迷茫的一代”的作家代表海明威（Ernest Miller Hemingway），意大利佛罗伦萨芬奇镇的博学家达．芬奇（Leonardo Di Ser Piero Da Vinci）。在麦德林，也有这样一个城市代言人。他就是巴勃罗．埃斯科瓦尔．戈维利亚（Pablo Escobar Gaviria）。但是与其他人所不同的是，埃斯科威尔并非是艺术家或者作家，在科学研究方面他也没有任何的造诣。之所以可以取得这样的成就，完全是靠着人们送给他的三个称号：“大善人巴勃罗”、“现代毒品经济管理学之父”和“杀人机器”。

埃斯科瓦尔于 1949 年 12 月 1 日，出生在距麦德林西南 20 多公里的的一个名为恩维加多的偏僻小镇。同当时哥伦比亚的大部分地区一样，小镇的经济状况相当落后。埃斯科威尔的父母则是当地的普通农民，所以在他的童年时期，贫困就势必会陪伴在他的左右。早在他 13 岁时，他就不得不去当地的古柯加工厂从事起艰苦的古柯加工生产工作。相比于其他人来说，埃斯科瓦尔往往显得更为“精明”。除了在平时埋头苦外，他还会主动学习种植古柯的经验。所以在干了将近 5 年的“产业工人”之后，埃斯科瓦尔学习到了古柯种植技术，这也为他日后的发展道路奠定了基础。

18 岁时，埃斯科瓦尔和其他的恩维加多的年轻人一样，选择离开小镇前去麦德林碰碰运气。由于此前并没有接受过任何教育，所以高薪且稳定的工作对于他而言是绝对不可能的了。而初来乍到的埃斯科瓦尔也没有找一个平稳工作的打算，他在麦德林的第一桶金，是当地富人的墓碑。同世界的其他国家的习俗一样，哥伦比亚人对于自己的身后之事往往都看得很重。而为了彰显自己地位，富人们往往都会选择昂贵的石料，聘请一流的雕刻大师来打造自己的墓碑。埃斯科瓦尔经过长期观察后，联系自己的几个朋友，偷窃了这些墓碑，并把它们全部转运到当地的一家小餐馆的酒窖里。并聘用餐馆的伙计把墓碑上原有的字全部磨掉，在把这些加工后的墓碑运往麦德林的黑市，这样的生意往往挣到的钱并不多，但是却有时刻被抓住的可能。所以一年之后，埃斯科瓦尔选择洗手不干，转而在当地的汽车销售店内谋得了一份汽车推销员的工作，月薪大约为 20 美元。这对他来说当然不满足，往往推销出一辆汽车后，埃斯科瓦尔总会私下里配一把汽车的钥匙，然后在天黑之时把车开走送往黑市。但是这个“行业”并没能持续太长时间，1974 年他就因 3 次偷车被捕而受到当地法院的起诉。埃斯科瓦尔用尽了办法，总算是逃脱了牢狱之灾。但是汽车销售员的职业注定是保不住了，万般无奈之下他选择开始倒卖经营房地产生意，但是获利并没有他想象中的那么丰厚，这使得他当初来麦德林“赚大钱”的愿望显得更加不可能了。此时的他，和其他走投无路的麦德林人拥有一样的想法，那就是只有种植古柯生产毒品，才是能改善自己现状的惟一出路。

所以没有多长时间之后，埃斯科瓦尔宣布自己正式“进军”贩毒行业。他先是进行了一段时间的枪手训练，随后开始参与到毒品的走私活动中来。在 1976 年，因为随身携带 20 公斤的可卡因，埃斯科瓦尔遭到了当地警察的逮捕，这次他同样面临着被法院起诉的结果。但是，他非但逃脱了应有的惩罚，就连逮捕他的警察和审理他的法官都惨遭杀害。不久之后，哥伦比亚法院的档案馆发生了一场“意外的”火灾，寄存着埃斯科瓦尔的档案都全部被付诸一炬。最终法院不得不以证据不足为由释放了他，而这仅仅只是他凭借着强大的“可卡因美元”逃脱法律制裁的第一次。

由于此前 70 年代资本主义市场所发生的经济滞胀，危害波及到全球的



▲ 1994 年上映的电影《追切危机》是根据汤姆．克兰西的同名小说改编的，电影中出现的大毒枭的原型就是埃斯科瓦尔本人。


▲埃斯科瓦尔。


▲麦德林素有南美时尚之都的美誉。



▲埃斯科瓦尔与麦德林独立竞技队球员的合影。

经济，这其中当然也包括哥伦比亚。而进入 80 年代后，虽然滞胀所带来的负面影响在其他主流的资本国家都有所缓解，但是对于哥伦比亚这些的二流国家来说，并没有太大的改观，甚至还进一步的恶化了。原本支撑哥伦比亚的热带水果出口业和纺织工业急剧下滑，失业率一度高达 80%。而这些失去工作的农民和产业工人开始纷纷涌入麦德林。虽然此地较哥伦比亚的其他地区要相对发达一些，但是此时的麦德林毕竟只是一个二等城市，城市的设施远远不足以容纳这么多的外来人员。对于哥伦比亚人和麦德林来说，这无疑是一场灾难。但是埃斯科瓦尔却从中看到了“商机”，他发现这些被农民废弃的庄园或者耕地不但可以用来种植古柯叶，而且外来人员还可以被雇佣来当做生产可卡因的劳动力。经过一番精心的准备，埃斯科瓦尔开始了吸纳这些失业人员为自己工作。一方面，他利用自己几年前学习到的古柯种植经验，教授农民们种植技术，使得原本一年内最多只能收获两季的古柯转变为四季。另一方面，他不惜花费大量资金建设了一个现代化的毒品生产工厂，还规定任何“可卡因零售业”都必须被自己收购，任何胆敢私自制作出售的人都会遭到各种各样的事故。但是如果选择合作，所得的总利润是十分丰厚的。经过埃斯科瓦尔一段时间的努力，他慢慢地构建起了一个强大的毒品帝国。在这个帝国中，毒品从原材料生产收购，到加工、包装以及运输全部都是在内部完成的。大赚一笔后，埃斯科瓦尔并没有立刻选择挥霍无度的生活。他把所有的钱全部用来购买麦德林城内的所有产业，通过这样的方式，他就可以轻松的把挣来的钱洗的干干净净。

发财后的埃斯科瓦尔并没有忘记自己早年贫困的生活，对于生活在下层的普通人，他总是会给予帮助。在麦德林的大街小巷，有关埃斯科瓦尔的传说比比皆是。几乎每一个遇到他的人都获得过他的帮助，正是因为如此，为他赢得了“大善人巴勃罗”的称号。而他对此仍然并不满足，埃斯科瓦尔有一个更为深远的目标——向麦德林的贫民窟宣战。1985 年，财大气粗的他购买了麦德林西边的一大块土地，建设了将近 600 栋设备完善的单元房，并把这个地方交给当地的主教管理，要求只有一个，那就是必须让麦德林的穷人无条件的免费入住，这个地区为了纪念他的这一善行，把这片区域命名为埃斯科瓦尔区。除此之外，他在故乡恩维加多兴建了各种的基础设施，使得这个原本贫困的小镇，转变成为一个拥有着 10 万人口的一流城市。城市中不但拥有从幼儿园到大学完整的教育体系，还拥有 18 个网球、足球和旱冰俱乐部。除此之外，维恩加尔还是整个哥伦比亚地区惟一一个拥有甲级球队的非地区首府的城市。这里还是整个哥伦比亚地区惟一一个实行失业金和老龄补贴的城市。这一切都要归功于“大善人巴勃罗”的功劳之下，他创造了一个连当地政府都无法创造的奇迹。与此同时，在他的带领下，这个帝国也在不断的发展壮大，最终形成了这个曾经垄断了整个美洲乃至世界可卡因资源的集团——麦德林集团。

麦德林集团的崛起与壮大

1981 年 12 月 2 日，因对麦德林集团的发展所做出的卓越贡献，埃斯科瓦尔被推举为集团的“董事长”。此时的麦德林集团，无论是从其经济实力还是当地人民对其的拥护上，都达到了一个前所未有的高度。上任后，埃斯科瓦尔的第一个决议就是买下了哥伦比亚东部的普拉纳尔托高原上的一处 50 平方公里的庄园，并不惜花费巨资把此地打造成了可卡因制造工厂。这个工厂的规模令人震惊，根据麦德林集团的内部资料显示，大约每月所生产的 3 吨可卡因，经由海陆空三种不同的渠道，分别销往美国、欧洲甚至是亚洲地区。考虑到各国海关日益严格的货物检查机制，麦德林集团甚至聘请专业的潜艇设计人员，自行建造潜艇为毒品运输提供便利。在得到买货人的付款后，在庄园内部的“白领人士”则会通过麦德林集团在世界不同银行的账户，完成洗钱工作。这套贩毒系统的精密程度令人震惊。

管理如此庞大的一个集团，单独依靠一己之力恐怕很难胜任，而埃斯科瓦尔对此也是心知肚明。所以麦德林集团还有几个另外的首脑人物，他们中最“杰出”的代表分别是有着“哥伦比亚黑手党教父”之称的卡洛斯 . 莱德尔（Carlos Leder）和豪尔赫 . 奥乔亚（Jorge Ochoa）。

卡洛斯 . 莱德尔出生于哥伦比亚，在尚未成年之际，便随母亲一起前往



▲被哥伦比亚军方查封的麦德林集团潜水艇，顺便一提，在《幽灵行动 荒野》中也有潜水艇运毒的桥段。



▲埃斯科瓦尔的私人动物园。

美国纽约生活。在他青年时期，便展现出了惊人的“犯罪天赋”。从偷车，贩毒到偷窃，他都几乎有所涉猎，这也使得他成了纽约市警察局的常客。由于屡教不改，1975 年他便被美国政府驱逐出境，经过一番波折后他辗转来到加拿大，同一名美籍古巴女人结了婚。也正是因为如此，使得他最终得以返回美国居住。虽然已经有了这样的惨痛教训，但是卡洛斯仍然无法抵御贩毒带来的丰厚收入。此外回想起此前因贩毒被美国政府抓捕的情形，卡洛斯发誓要在美国建立起第二个可卡因帝国。一开始，他的计划进行的十分顺利，据悉他回到美国贩毒的第一桶金就使得他净赚 220 万美元。有了足够的积蓄，卡洛斯索性以 900 万美元的价格买下了一座名为“诺曼底礁”的小岛，获得了岛上的永久使用权。一切安排妥当后，他开始安排运输机以此为中转站来空运毒品到美国。因为“诺曼底礁”距离美国的佛罗里达州仅仅只有 200 海里，所以这大大的减少了海关和边境巡逻警卫队对毒品的查封。但是这次卡洛斯却没有以往那么幸运了，1979 年，经过长期秘密观察后，巴哈马警方认定这个小岛是毒品中转站，所以派遣了大量的警力进驻小岛，卡洛斯不得已只能放弃此地并逃往哥伦比亚避难。最终得以获得机会进入麦德林集团工作，并一度升至集团的首脑地位。与组织中的其他领导人一样，卡洛斯也在一直为可卡因在哥伦比亚的“合法化”而不懈努力着。他认为，如果可以进入政坛，那么这些问题迟早都会被轻松解决。所以没多久之后，一个名为“拉丁美洲民族运动”（以下简称 LANM）的组织应运而生。虽然相对于其他政党来说，LANM 的资历还略显稚嫩。但是他们有一个其他政党所不具备的优势，那就是可卡因美元。卡洛斯使用金钱收买了国会中的大部分议员，使得 LANM 在宣布第一次参加选举中变获得了颇高的支持率，但是最后时刻因毒贩的身分被人揭露，此事只好不了了之。据卡洛斯身边的人回忆，卡洛斯一生中十分敬佩纳粹头目希特勒（Adolf Hitler）和墨索里尼（Mussolini Benito），在他的办公桌上还有这两个半身镀金像，而且卡洛斯极有可能曾经为躲避在南美洲的纳粹分子提供过帮助。在他看来，只有纳粹提倡的政治理念才是最应该被提倡的。

豪尔赫 . 奥乔亚则出生在一个毒品世家里，他的父亲老奥乔亚是哥伦比

亚的第一任毒品巨头。从小时候开始，奥乔亚便和另外两个兄弟跟随父亲从事家族生意，因而积累了很多的经验。在继承了父亲的事业后，他开始主动寻求与麦德林集团合并。他也因此受到了埃斯科瓦尔的重视，被提拔为集团的首脑之一。豪尔赫可以说是集犹太商人的精明头脑与哥伦比亚人勇敢无畏的性格于一体。一方面，集团内部的毒品运输和资金流通大多是他一手负责的；另一方面，在处理一些突发性事件上，豪尔赫也显得颇为得心应手。1982 年，奥乔亚的妹妹玛尔塔 . 奥乔亚（Marta Ochoa），被哥伦比亚最为强大的左翼反政府武装“四 . 一九运动”（以下简称 M-19）所绑架，绑架者向麦德林集团开出了 1200 万美元的赎金。对于麦德林集团来说，1200 万美元可能仅仅只是他们一次贩卖毒品所获利的一小部分而已。但是为了能够震慑哥伦比亚的其他毒品集团和反政府武装，奥乔亚决定以暴力解决此事。在他的指挥下，麦德林集团旗下的 20 个贩毒武装被聚集起来，组成了一支名为“绑架者死到临头”的别动队，奥乔亚亲自担任指挥官并且和武装分子一道与反政府武装展开厮杀。战斗中奥乔亚还一度负伤，但是最后还是顺利的救出了玛尔塔。在获胜后，奥乔亚并没有一举打垮 M-19，因为他有自己的如意算盘。在此前与反政府武装的战斗中，奥乔亚发现这是一支战斗力极强的队伍。如果坚持与他们纠缠到底，麦德林集团很有可能会付出极大的代价，最后甚至有被政府军甚至其他贩毒集团吞并的可能。但是如果能与 M-19 达成合作关系，对于巩固麦德林集团的地位无疑是很有帮助的。所以他开始主动与 M-19 讲和，并宣称对于此前的恩怨一笔勾销。而事实也证明，M-19 日后确实成为了麦德林集团的一支中坚力量。

进入 80 年代的中后期，麦德林集团较之前的业绩又有了更为长远的进步。麦德林非常关注生产毒品的质量，从古柯叶的选取到加工包装，都有着非常严苛的要求，每一包毒品都必须经过仔细的称量才会交付给买家。而对于毒品的价格和运费也有着严格的交易价格。正是因为如此，麦德林成了各国的毒贩所认证的品牌。在美国，不论是黑人贫民区还是好莱坞大道，麦德林毒品是当之无愧的硬通货。而在英、法这些欧洲国家，也是相同的情况。在短短的几年时间内，麦德林集团便积累了数额惊人的财富。这或许可以从埃斯科瓦尔奢华的私人生活上看出来。在美国，他拥有迈阿密和佛罗里达州两处市价 80 万的房产。而在哥伦比亚，他则拥有 96 处占地超过 600 公顷的庄园和公馆，其中以一处距离麦德林以西 174 公里的豪宅为最。豪宅内游泳池、花园、直升机起落坪一应俱全。他甚至还拥有一个私人的动物园。动物园内拥有来自各国的珍稀动物，其数量甚至超过了哥伦比亚国家动物园，埃斯科瓦尔每月需要支付巨额花费来购置饲料，并聘请专业人士来照顾这些动物，但这些开销对于他来说根本不值一提。

麦德林集团日益增长的业务，自然引起了哥伦比亚政府的高度重视。1983 年，哥伦比亚司法部人员开始例行换届，拉腊 . 伯尼利亚（Lara Bonilla）也藉此开始担任司法部部长一职。早在上任之前，伯尼利亚就对国内的毒枭及贩毒集团颇为痛恨，并一直致力于通过司法途径打击哥伦比亚的这一毒瘤。所以在上任之初，他就签署了对所有已知毒枭的逮捕令，并且按照与美国签订的司法程序，把其中的重要人员全部引渡到美国接受审判。这个消息的传出，在麦德林集团内部一度引发了恐慌。“宁要哥伦比亚的墓地，也不要美国的监狱”，这句话是哥伦比亚毒贩们的一句名言。对于他们而言，如果是在哥伦比亚宣告司法判决，他们可以通过强大的可卡因美元免于司法制裁。但是一旦进入美国，所等待他们的结果就只能是终生监禁。虽然美哥两国的引渡协议早在几年前就已经达成，但是由于种种原因从未有过任何实质性的活动，所以这也并没有引起麦德林集团的太大重视，他们即将为自己的麻痹大意而埋下祸根。

1983 年，麦德林集团在美国本土设立的中间商被美国反毒品机构查获。但是执法人员并没有立即逮捕这些人，而是准备放长线钓到他们背后的那条“大鱼”。根据对毒贩电话的监听，他们了解到位于哥伦比亚的制毒工厂急需大量乙醚。于是探员们假扮成化学品供应商与毒贩取得联系，经过双方的一番“讨价还价”后 ,300 桶乙醚全部包装后交付给了这些中间商，中间商则把这批货物直接运输给了特兰基兰迪亚制毒工厂，而这一切都被美哥两国的探员所严密监视着。经过几个月的精心测划，1984 年 4 月，两国的执法部门合作突击了工厂。行动最终以缴获价值 12 亿美元的可卡因，以及逮捕大批麦德林集团制毒人员而宣告成功。此时的埃斯科瓦尔等人才意识到，自己已经被政府抓住了把柄。如果再不采取措施，集团的首脑人物随时都有被押解到美国接受审判的风险。于是一场针对伯尼利亚的暗杀行动开始悄悄的筹划起来。

就在“突击工厂”行动结束后不久的 4 月 30 日，伯尼利亚像往常一样驾车从司法部回家。途中，两人骑着摩托车突然出现在他的身边。伯尼利亚的车因失去控制而冲下高速公路，他本人则直接被冲锋枪扫射而死。案件发生后，哥伦比亚政府部门下令，由国家缉毒警察局局长海梅 . 戈麦斯（Jaime Gomez）负责侦破案件。但是就在戈麦斯成功发现麦德林集团打入警察局内部的卧底人员，并以此为契机继续调查下去时，他也遭受到了和伯尼利亚相同的命运。

原本即将达成现实的引渡条约，因为伯尼利亚的死，而不得不宣告无限期延迟，但是埃斯科瓦尔一行人并没有就此罢手。对于他们来说，那些储藏在哥伦比亚最高法院大楼里的档案同样是一种威胁，政府仍然可以随时调取这些文件来与美国政府进行合作。所以，一个突击最高法院大楼的计划又应运而生了，而实施这个计划的，正是此前与麦德林集团达成和解的 M-19 组织。1985 年 11 月 6 日，100 多名隶属于 M-19 的突击队员成功夺取了位于首都波哥大的最高法院大楼，并同时扣押了包括 11 名最高法官在内的多名人质。消息经由媒体传出，整个世界都为之哗然。哥伦比亚政府迅速出动军队进行人质救援行动，但是仍然使得大部分 M-19 成员逃脱，人质则几乎全部死亡。而更令人所痛心的是，通过无数英勇警察和法官们所搜集的麦德林集团的犯罪证据，都全部被付之一炬。

计划达成后，埃斯科瓦尔深知政府此时根本不敢贸然采取行动，对麦德林集团进行军事和司法干预。震慑完毕后，他随即开始实行所谓的“胡萝卜加大棒”的战术策略。这个策略的核心就是由麦德林集团的高层首脑拟订一份名单，这个名单上几乎囊括了所有在哥伦比亚各界任职的高级官员。随后，他们会用“可卡因美元”收买这些政府官员。作为回报，这些人除了负责定期给麦德林集团提供政府内部的最新动态外，还必须确保所有有关引渡贩毒人员的提案都要无限期的推迟。根据一份从奥乔亚表兄家搜出的一份贿赂名单上，发现每年仅贿赂官员所需要的支出就高达 150 万美元。但是即便是这样，麦德林集团也乐于每年为自己的“企业”买这样的一份商业保险。

形势对于哥伦比亚政府，以及那些致力于反对毒品的人来说显得极为不利。除了应对麦德林集团随时发动的报复行动外，他们还要日益警惕身边的人是否就是贩毒集团安插进来的卧底，但是即便如此他们也没有选择屈服。《哥伦比亚人报》和《旁观者报》是当地的两家最具权威性的报刊，这两家报社的主编，胡安 . 莫尔迪内斯（Juan Mordiness）和列尔莫 . 卡诺（Guillermo Carnot）都是坚定的反毒人士。两人曾经发表过刊文，严厉抨击总统比尔希略 . 巴尔科 (Virgilio Barco) 行使总通过否决权来阻止美哥两国达成引渡条约。对于麦德林集团来说，他们绝对无法接受这种言论。他们决定把莫尔迪内斯作为第一个目标，但是他竟然用自动步枪反击成功的击退了杀手，保住了自己的性命。相比之下，卡诺就没有那么幸运了。1986 年 12 月 7 日晚 7 时 15 分，卡诺同样在下班的途中遭到杀手的伏击，身中 5 弹当场毙命，而这些都仅仅是一系列暗杀活动的冰山一角。根据哥伦比亚官方的统计，在 1982 年到 1989 年间，大约有包括警察、军人、法官以及平民等在内的共计 5400 多人死在毒贩的枪下。此时，哥伦比亚政府正式宣布，与麦德林集团的战争全面开展。

毒品战争

那是 1987 年 2 月 4 日凌晨 7 点整，位于麦德林里约内格罗镇，隶属于“哥伦比亚反毒特别行动组”的特警小队包围了当地的一处庄园，根据可靠情报，麦德林集团的二号头目莱德尔就藏身在小镇的一个庄园内。此前的两次抓捕行动，都被他所逃脱。所以这一次，行动小组进行了精心的筹划。而行动也进行的非常顺利，特警们突入房内，直接逮捕尚在睡梦之中的莱德尔。随即便把他押解到了一架飞往美国的专机上，到达美国后，他又被直接押送至当地的法院进行了审判。法院判处了莱德尔“无期徒刑外加 165 年监禁”。直到今天，这位“法西斯毒贩”仍然在美国服刑。而在同年的 11 月 21 日，根据线人的汇报，奥乔亚也被哥伦比亚警方抓获。

两次行动的成功，很大程度上都要归功于新上任的总检察长卡洛斯 . 毛



▲哥伦比亚 AFEU 特种部队一直都处在贩毒战争的第一线。



▲巴拿马前国民警卫司令曼纽尔 . 诺列加曾是麦德林集团的保护伞，美军 1989 年发动的“正义行动”同时兼具打击贩毒集团的因素在内。



▲ C-130 运输机因其大速度、高酬载、长航程的特性被哥伦比亚执法部门所青睐。

罗 . 奥约斯 (Carlos Mauro Hoyos)。由于麦德林集团频繁的恐怖暗杀行动，很难有人能够活着担任完一届司法人员。在前任官员遭受到杀手的死亡威胁，宣布辞职后，奥约斯接过了这个职位。在宣誓完毕正式就任之后，他就签署了对莱德尔和奥乔亚的逮捕令。

接连损失了两大首脑人物，令麦德林集团倍受打击，在得知奥约斯正在与美国方面积极协商奥乔亚的引渡问题后，埃斯科瓦尔随即利用安插在监狱中的卧底与奥乔亚取得联系，并且一同制定了一个逃狱计划。最终，在典狱长和主审法官的帮助下，奥乔亚越狱成功，哥伦比亚举国震动。奥约斯在得知这个消息后宣布总检署进入紧急状态，他彻查了所有与毒贩合作的官员，并公布了对奥乔亚的通缉令，但是一切都石沉大海。此时的奥约斯深知自己已经成了麦德林集团的下一个目标，但是早在他签署逮捕令之前，他就已经做好了最坏的打算。在一次的国会例行会议上，奥约斯就曾在他的演说中提到 :“现在的哥伦比亚政坛已经被贩毒集团所吓坏了，必须有一位部长或者检察长殉职，才能使它唤醒。”

他的演讲随即变成了现实。

1988 年 1 月 24 日，奥约斯在拜访完自己的母亲后乘车赶往麦德林里奥内格罗机场。就在即将抵达之际，一辆汽车突然出现急转弯挡在了奥约斯一行人的前面。随后，一群手持冲锋枪的年轻人迅速上前对着汽车开始一阵扫射。护送奥约斯的保镖在混战中被打死，奥约斯则在打伤之后被毒贩强行塞进一个汽车内带走。当天傍晚，警方发现了他的尸体。根据法医记录，奥约斯接连被折磨了 7 个小时之久，在折磨过后被人用冲锋枪对着头连续射击了八枪。

事件发生后的第二天，就有一批自称是“理应被引渡到美国”的毒贩联系当地新闻媒体，他们威胁奥约斯的死只是一个警告，此后有任何敢在引渡条约上签字，也会是一样的下场。面对麦德林集团的叫嚣，玛利亚 . 迪亚士 (Maria Dias) 和路易斯 . 加兰 (Luiz Garland) 都先后接过了奥约斯未完成的事业，然而他们也都遭到了和奥约斯一样的下场。

接连发生的暗杀事件，使得总统巴尔科如坐针毡。在加兰遇害的当晚，他就下令召集内阁举行会议。会议上，他下令全国进入紧急状态，港口、机场全部关闭，哥伦比亚警方则有权对各户进行搜查，没收并冻结毒贩们的所有资产。同时他一改之前的政策，在未经国会的批准下，下令与美国正式达成引渡条约。一旦有落网的麦德林高层首脑，就立即押往美国接受审判。巴尔科总统明白，光是做了这些还远远不够，政府现在必须取得一场对贩毒集团的胜利来重新唤起民众的信心，而这个机会很快就出现在了

他们眼前。

1989 年 10 月 17 日下午 3 时，哥伦比亚国家安全局局长米盖尔 . 马萨（Miquel Massa）向总统报告了一条来自麦德林集团内部的可靠消息。11 月 22 日，集团的三大头目埃斯科瓦尔、奥乔亚和罗德里格斯 . 加查（Rodríguez Gacha 麦德林集团军首领）将会在埃斯科瓦尔的“黄金庄园”举行会面。如果行动成功，就可以把这些人一网打尽。哥伦比亚国民军、警察和特种部队举行了行动会议。最终，他们决定由特种部队司令巴尔加斯亲率 200 名特种部队士兵，乘坐 C-130 大力神运输机，直接飞往“黄金庄园”。而哥伦比亚陆军第 14 步兵旅则出动了上千名士兵则在武装直升机的协助下，埋伏在附近的港口，以切断毒贩们的后路。21 日晚间，特种部队的士兵按照计划在帕兰格罗军事机场乘坐运输机赶往庄园。凌晨 3 时 50 分，地面部队开始与毒贩交火，掩护特种部队的进攻。同时，武装直升机也开始进行地毯式扫射。交火中，埃斯科瓦尔被打伤左臂。毒贩们一边护送三人从地道撤退，一边与政府军交火。战斗一直持续到凌晨 6 时，军队统计共有 100 余名毒贩被击毙，但是三个主要目标都全部逃脱。巴尔科总统随即下令封锁全国的交通线，并与周边的巴西、秘鲁、委内瑞拉等国采取联合行动，以防毒贩们越界逃跑。同时，警察和军队开始查封麦德林集团在哥伦比亚的一切财产，共计价值超过 2 亿美元。

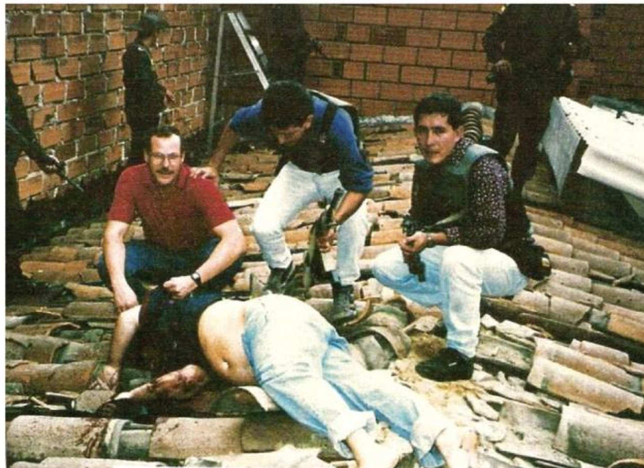
12 月 25 日，哥伦比亚警方在科维尼亚斯市逮捕了加查的儿子，他在审讯中透露了加查的藏身地。为了能够抓住加查，检方故意当庭释放了他的儿子，然后派遣探员跟踪他。果不其然，出狱后的小加查随即就去见了自己的父亲。两人在保镖的保护下，一路乔装打扮，企图逃离科维尼亚斯市，但是他们马上就被警方的武装直升机发现了。加查一行人在被警告投降后，下车对着直升飞机开火抵抗，5 个人瞬间就被飞机装配的 15mm 机枪所击毙。

接连的打击使得麦德林集团元气大伤，使得埃斯科瓦尔感到前所未有的绝望。一方面，美军入侵巴拿马的“正义行动”，使得原本支持哥伦比亚毒贩们的诺列加政府倒台；另一方面，哥伦比亚政府与邻国的联合行动，使得他几乎不可能从本国脱身。在向美国引渡了将近 13 名麦德林集团的高级人员后，巴尔科总统突然宣布，如果麦德林集团向政府投降，那么可以考虑不对他进行引渡到美国受审。很多在引渡名单上的大毒枭纷纷选择与政府合作，而埃斯科瓦尔在思索一番后也决定结束自己的逃亡生涯。他首先释放了两名此前被自己囚禁的新闻记者，并指派 84 岁高龄的天主教教士加西亚 . 赫瑞罗斯（Garcia Herreros）做自己的中间人。埃斯科瓦尔提出了三个要求，分别是要求政府承认自己的财产合法化，惩办侵犯麦德林集团成员及家属的警察，为自己建造一个专门的监狱。政府答应了后两个要求，但是拒绝承认他的财产的合法性。最终，双方达成协议。1991 年 6 月 19 日，埃斯科瓦尔被带到了麦德林市政厅，他被戴上了手铐，随后由专人押送至位于埃尔瓦列山的恩威加多监狱，而历时 3 年之久的毒品战争也宣告结束。

麦德林的末日

恩威加多监狱，实际上更像是埃斯科瓦尔的另外一个豪华庄园。在庄园内部，私人办公室、足球场、网球室、健身房小型动物园以及私人动物园等设施一应俱全。此外，庄园周围还安装有高压电线和混凝土防护墙，哥伦比亚政府军负责驻扎在庄园外，而内部则是由麦德林集团的杀手负责护卫。这样的措施，与其说是为了防止埃斯科瓦尔从监狱里逃跑，倒不如说是防止他被敌对的卡利贩毒集团所刺杀。在麦德林集团与政府军交战之际，原本居于哥伦比亚第二位的卡利集团迅速侵占了国内和国际的毒品市场，成为了国内的第一大贩毒集团。为了能够保证自己地位不会被麦德林集团所动摇，卡利集团高层人员一直都在筹划对埃斯科瓦尔的暗杀计划。早在他正式向政府投降以前，卡利集团的杀手就已经筹划了两次暗杀行动，但是最终都因为种种原因而宣告失败。

宣告投降后的埃斯科瓦尔开始了他所谓的“退休”假日。他把集团的大小事务全权交给了加莱亚诺和蒙哥达两个年轻人打理，而两人也承诺他每个月都会收到集团的巨额分红。对此，埃斯科瓦尔感到相当满意。但是一段时间后，他发现自己所得的分红被克扣了。对此，埃斯科瓦尔决定给两个人一点小小的警告，他通过线人操控了加莱亚诺的银行账户，1000 万美元瞬间就从加莱亚诺的口袋里消失了。但是集团的两个年轻继承者显然不甘心屈服于埃斯科瓦尔的威胁，他们认为自己为他卖命的日子已经一去不复返了，于是两人前去庄园与埃斯科瓦尔理论，并且以放弃毒品生意而威胁后者。虽然埃斯科瓦尔在会谈中并没有说什么，但是此时的他已经起了杀心，对于他来讲，正是毒品带给了他今天的一切，胆敢放弃毒品生意，就意味着与他的彻底决裂。就在这次会面后的几天，有人发现了两个人的尸体陈列在大街上。



▲参与行动的特警与埃斯科瓦尔的尸体合影。

加莱亚诺和蒙哥达的死触动了集团内部新生代的利益，他们联合起来，发誓要共同对付埃斯科瓦尔。于是，一连串针对埃斯科瓦尔本人和他的亲属的恐怖袭击接二连三的发生。首先是他母亲的农场和岳母的房子被炸，紧接着就是他本人的一栋七层别墅被毁。虽然袭击都没有造成任何人的死亡，但是它们都透露着一个信息——埃斯科瓦尔已经触犯了众怒。此时的麦德林集团可以说已经彻底分裂为两派。

恐怖袭击活动除了惊动埃斯科瓦尔本人外，也惊动了哥伦比亚的政府。1991 年 7 月 21 日，在听取了总检察长阿里埃塔对埃斯科瓦尔在监狱内的活动汇报后，所有的内阁人员无一例外的表达了自己的担忧。于是加维利亚总统当即拨款 400 万美元，用于加固恩威加多监狱。在此期间，埃斯科瓦尔及其同党则暂时交付给军方看守，整个行动全部交付给麦德林陆军第 4 旅旅长帕尔多上校来执行。21 日中午 12 点，帕尔多率领 400 多名士兵进驻到埃尔瓦列山上，并对监狱周围的设施开始了检查。突然帕尔多发现了两辆吉普车迅速的驶进了监狱，在盘问过警卫后他得知刚才过去的是埃斯科瓦尔的私人律师。帕尔多感觉政府的转移计划已经被人所泄露，这个律师很有可能就是来为埃斯科瓦尔通风报信的。于是他要求警卫放自己进去，但是遭到了拒绝。直到晚上 10 时 50 分，在匆匆赶来的司法部部长爱德华 . 门多萨的一番劝说下，警卫才放行他前去和埃斯科瓦尔交代转移的各种事宜。但是埃斯科瓦尔却对此并不买账，他声称政府违背了此前与自己商定的不更换监狱的协议，如果自己离开这里，那么自己的人身安全和自由都将不保。而此时的警卫也与前来接管的军队产生了冲突，门多萨一行人看事态不对准备告辞离开，但是却被保护埃斯科瓦尔的 14 个保镖扣留了下来，并且还夺取了守护警卫的枪支。随后，埃斯科瓦尔利用警卫室中的无线电联系了其余的麦德林集团，要求他们前去附近的学校里埋设炸弹，并且扬言如果政府敢采取行动，就会下令引爆炸弹并杀害手中的两名人质。埃斯科瓦尔在发表完声明后，用 100 万美元收买了典狱长和他的手下。他本人则带上防毒面具，在 9 名保镖的护送下迅速逃离了恩威加多监狱。其余 5 人则负责看守 2 名人质，为他们的逃跑赢取时间。7 月 22 日凌晨 6 时，哥伦比亚政府派遣的特种部队搭乘直升机飞往监狱，展开了营救行动。交火进行一段时间后，剩余的 5 名劫持者都全部被击毙，2 名人质也都全部获救。但是在进一步的搜查中，却没有发现任何埃斯科瓦尔的迹象。当天上午 10 时 30 分，麦德林市的一家电视台对外宣称他们收到了一个来自埃斯科瓦尔的录音磁带。在磁带中，他指责政府首先破坏了此前所达成的各项协议，现在政府除非让他本人回到恩威加多监狱，并且安排他自己的人看守，他

才会与政府继续合作，否则麦德林集团此次会与政府对抗到底。当晚，原本准备出席西班牙马德里举行的伊比利亚美洲首脑会议的加利维亚总统取消了自己的行程安排，出现在了哥伦比亚的官方电视台上。他首先宣布了埃斯科瓦尔已经越狱的消息，继而提出了政府的要求：如果埃斯科瓦尔向政府投降，那么就会继续保证其生命安全，并给与他公正的审判。但是倘若麦德林集团顽抗到底，政府绝对不会给他们继续作恶的机会。埃斯科瓦尔拒绝在没有保障的前提下与政府合作，哥伦比亚当局只好向麦德林集团再度宣战。

鉴于麦德林集团在哥伦比亚的势力仍然不可小觑，加维利亚总统和他的幕僚担心仅仅凭借警方和军队，很难发现埃斯科瓦尔的行踪。于是政府决定加大对他的悬赏，把赏金由埃斯科瓦尔入狱之前的 140 万美元，直接追加到 600 万美元，以此来鼓励群众积极举报有关他的最新动向。同时，埃斯科瓦尔的母亲、妻子，以及此前代表他与政府谈判的赫瑞罗斯神父都纷纷发表声明，劝他放弃抵抗重新与政府谈判，然而一切都徒劳无功。

1992 年 10 月 28 日，哥伦比亚警方发现了麦德林集团领导人布朗斯 . 穆尼奥斯的行踪。双方在现场爆发了枪战，冲突中，穆尼奥斯被警方击毙。埃斯科瓦尔随即发表声明，声称要让政府为他手下的死付出代价。10 月 29 日到 30 日之间，就有 9 名警方遭到麦德林集团的袭击身亡，而中心商业街发生的一起爆炸则直接使得 20 名无辜的平民丧生。事件发生之后，埃斯科瓦尔以此威胁政府。若政府不接受他所提出的新条件，会有更多类似的恐怖行动发生。11 月 8 日，鉴于当前形势，加维利亚总统宣布哥伦比亚全国进入长达 90 天的动乱期。并且在 1993 年 1 月 27 日，从其他地方紧急抽调了 1600 名军人和警察，进行了 9000 次搜捕行动，但是始终都没有发现埃斯科瓦尔本人。实际上，他就躲藏在恩威加多当地，而当地人每天都能发现这个大毒枭出现在恩威加多的街头。一开始，迫于麦德林集团的强大势力，没有人敢向政府举报他的行踪。但是随着悬赏金额的增加，短短 8 个月间，警方就收到了 8.6 万个举报电话和 1 万封信件。而此时的埃斯科瓦尔也开始变得疑心重重，在他看来，身边的亲信全部都是背叛自己的叛徒。仅仅是在 1992 年的 12 月，他就毫无理由的处决了 30 名手下，这使得原本追随他的人感到非常不满。开始有越来越多的麦德林集团的人主动向警方自首，甚至包括埃斯科瓦尔的首席保镖卡洛斯 . 阿尔萨斯。雪上加霜的是，在多次谈判未果后，哥伦比亚政府开始拒绝保证他的家人的安全，这也就是说，卡利集团随时都有可能对他们下手。埃斯科瓦尔开始转而向德国政府求助，希望可以以政治避难为由收留他的家人，但是最终被德国当局驳回。埃斯科瓦尔向当地的一家新闻媒体拨打了电话，在电话中他怒斥德国政府的“不人道”。然而他所没有预料到的是，哥伦比亚警方通过监听电话线路找到了他的藏身之处。没有任何的迟疑，军方和警方迅速开始制定行动计划，希望可以一举毁掉这个毒瘤。

1993 年 12 月 2 日，埃斯科瓦尔给自己的妻子打了一个电话，昨天他刚刚度过了自己的 44 岁的生日。此时，17 名特警已经悄悄包围了他所在的阿梅里卡区的一栋两层小楼。下午 2 时 40 分，就在突击队员准备强攻之时，他们与前来为埃斯科瓦尔送饭的侄子恰巧遇到，而他见状发出一声尖叫。闻声的埃斯科瓦尔知道自己已经暴露了，他在保镖的掩护下迅速逃往屋顶平台，但是随即就遇到了埋伏在这里的突击队员。埃斯科瓦尔身中 7 弹，头部中了 4 枪直接死亡。得知消息后，总统加维利亚随即发表了全国电视演讲，向全世界宣布了这个轰动性的新闻，长达几十年的反毒战争终于取得了最终的胜利。

结语

然而，哥伦比亚与国际社会为了取得这场战争胜利所付出的代价，也是前所未有的。在麦德林集团纵横哥伦比亚的这几年里，数以万计警察、军人、律师等政府官员遭到绑架暗杀，加上难以估算的经济损失，和对国家声誉的影响，都让哥伦比亚所不堪重负。而且，并非每一个当地人都为埃斯科瓦尔的死而感到欢欣鼓舞。在那些生活在由麦德林集团资助下生活的贫民看来，他们失去了“大善人”巴勃罗的资助。所以在埃斯科瓦尔死后 24 小时，他就被安葬在麦德林当地的一座公墓里，超过 2 万名市民自发为这位“大善人”送行。更加令人所不安的是，由于毒品交易在哥伦比亚的盛行，可卡因交易的地位显然不是那么容易动摇的。在麦德林集团的覆灭后，卡利集团趁势发展壮大，迅速成为了哥伦比亚毒品出口的巨头，成为了当地政府的又一个心头大患。这场与毒品的战争，势必是漫长且艰苦的。或许现在，这场战争，正处在黎明前的黑暗。但是相信，在各国政府的联合打击下，无数个为“幽灵行动”默默奉献的战士终将取得这场毒品战争的最后的胜利。



刺客信条 人物志 系列特企

《刺客信条IV 黑旗》篇

文：黑色维京　编：秋沙雨　美编：NINA



十年刺客。

2007年11月13日，育碧蒙特利尔工作室（Ubisoft Montreal）推出了"《刺客信条》（Assassin's Creed）系列"的第一部作品——《刺客信条》初代作。以现在的视角来看，这部作品实际上存在着很多的不足之处：游戏剧情过短，任务重复率较高、剧情上下衔接略显唐突等。但是瑕不掩瑜，一个游戏史上的新纪元由此开创，并逐步发展壮大。到2017年，系列作品已走过了10个年头。这期间，《刺客信条》也已经由早期单纯的动作冒险类游戏，演化为集小说、漫画、电影等传媒方式于一体的文化符号，成为不同国家，不同领域的人们所津津乐道的话题。

就像每一个"《刺客信条》系列"的忠实玩家们所熟知的那样，《刺客信条》的时间线十分宏大。人类历史的几个辉煌和关键时期，都在其中有所呈现：从十字军东征时期的耶路撒冷，到文艺复兴时期的威尼斯；从波澜壮阔的法国大革命，到维多利亚时期的大英帝国；从争取自由独立的美利坚，到大航海时代下的加勒比海，《刺客信条》总是能够带给我们不同的惊喜。但是由于种种原因，对于游戏中出现的历史著名人物，玩家们可能并不一定都有所了解。作为一名《刺客信条》系列的忠实玩家和一名历史爱好者，在这十周年之际，我萌生了编写《刺客信条 人物志》系列特企的想法。希望可以为其他《刺客信条》系列玩家们科普一些相关知识，以便更好的体验游戏。鉴于本人能力有限，加之不同史料的记载可能会有一些出入，所以会不可避免的出现一些纰漏。如果各位读者和游戏玩家们发现任何错误之处，本人将不吝赐教。同时我还想在此特别感谢《UCG》杂志的两位资深编辑——稀饭和宇宙人两位前辈。如果没有两位对我的长期帮助，这个系列特企是断然不可能出现的。

十年的时间，或许只是转瞬之间，但是却可以引发足够多的变化。现在的主机市场较之前相比，涌现出了更多受欢迎的游戏。《刺客信条》在这其中的地位，可能会有所波及和影响。作为一名普通玩家，我无法预测这个系列未来的走向。但是一切，或许都正如"刺客信条"所教导的一样：

行于黑暗，侍奉光明；万物皆虚，万物皆允（Line in the dark，Serve the light；Nothing is true，Everything is permitted）。

海盗，作为一种古老的犯罪行业，迄今已有数十个世纪的历史。自公元前 1000 年船只被人类创造并投入日常生产活起，这个团体就始终与航海业有着密不可分的联系。进入 15-17 世纪，人类开始踏入了大航海时代，航海仪器及航海技术得以在这一时期飞速发展。自然而然的，海盗们也开始迎来了属于自己的黄金年代。也就是在这一段时期内，传统的海盗形象及黑色骷髅旗开始迅速在西方各国中传播开来。不论是隶属各国政府的军舰，还是普通的商船，都深受其影响。而西方政府自然不会对此置之不理。在 18 世纪初到 18 世纪 20 年代这段时间内，大西洋、加勒比、美洲沿海地区都可见到各国皇家海军提高警惕，准备随时对抗可能出现的海盗袭击。根据权威资料的记载，仅在 1716 年至 1726 年的十年间，就有 500 到 600 名英美海盗被当局抓获并执行死刑。而近现代的很多描写海盗的电影及小说，就都大多取材自这一时代。

2013 年 10 月 29 日，“《刺客信条》系列”的第四部作品《刺客信条IV 黑旗》(Assassin's Creed:Black Flag) 开始对外发售。而本作的主题正是围绕着 1715 年盘踞在加勒比海域的海盗们的鼎盛时期而展开的。在游戏中，玩家们所扮演的刺客爱德华 . 肯威 (Edward James Kenway) 将与这个时代内最富盛名的海盗们一起，反抗欧洲殖民政府的独裁专制，组建属于他们自己的海盗共和国。而这其中的海盗阵容堪称豪华，包括有着“黑胡子”之称的爱德华 . 萨奇 (Edward Teach)、“白衣杰克”约翰 . 莱克汉姆 (John Rackham)、“加勒比海盗姐妹”安妮 . 波尼 (Anne Bonny) 和玛丽 . 基德 (Mary Kidd)，以及“黑色准男爵”巴索罗缪 . 罗伯茨 (Bartholemew Roberts)等都悉数登场。值得一提的是，他们不仅仅是历史中的真实人物，而且都位于各国海军悬赏名单中的前列。本期特企，就让我来为大家介绍一下这些曾经席卷整个加勒比海域的黑色飓风，还原一个真实且残酷的加勒比海。

“黑胡子”爱德华 . 蒂奇

爱德华 . 萨奇，于 1680 年出生于英国的布里斯托尔。比起真实姓名，他的绰号“黑胡子”似乎更多的被世人所铭记。对于这一称谓的由来，我们可以通过查尔斯 . 约翰逊 (Charles Johnson) 的记载中略知一二 ：头发多的异乎寻常，就像可怕的闪电将他的整个面部遮在了下面。他的胡须是黑色的，那一定花费了相当长的时间才可以达到这种匪夷所思的长度。他习惯用绳子将胡子打上结，形成一根一根的小辫子。在作战时，他就像背子弹带一样，双肩上挎着枪带，别在上面的三对手枪被分别插在枪套里。点燃的引信插在帽子下面，从他的脸颊两侧突露出来，他的双目天生就充满着野性的凶光，这一切加起来让任何想象都不及这个来自地狱之人更让人感到可怕。

而作为一名海盗，黑胡子的一生就如同他令人印象深刻的外貌一样，充满了传奇色彩。在游戏《刺客信条IV 黑旗》中，他算得上是肯威的导师和最为坚定的盟友。虽然在游戏剧情中并未提及二人是如何相识的，但是官方同名小说对此进行了详细的介绍 ：年轻的肯威为了摆脱贫困的生活以及仇人的迫害，选择了加入英国私掠船 (注 ：私掠船是指受到英国政府庇护的海盗船，常用来攻击敌国的商船甚至是军舰，以此来削弱对方的海运及海防能力) 希望藉此可以摆脱窘境。但是事与愿违，他所效力的“帝王号”已经连续两个月没有发现任何可供抢夺的西班牙船只。而雪上加霜的是，船员间开始流传谣言，说英国政府正准备与西班牙当局签订合约，这就意味着他们今后的掠夺行动将不会被官方所承认。一旦遭到逮捕，他们就极有可能会被处以死刑。为了安抚船员，掌管着“帝王号”的船长亚历山大 . 多尔齐尔决定抢夺一艘隶属于英国东印度公司的商船，让船员们大赚一笔，而这也意味着他们将成为真正意义上的海盗。面对着威逼利诱，肯威只好与船上的大多数船员一样选择妥协，同意了船长的计划。经过一番休整后，“帝王号”很快就发现了他们此前的既定目标“亚马逊号”。一番混战后，就在肯威一伙即将登上敌船时，他们遇见了黑胡子的私掠船队，结果自然被轻松击败。面对着死亡，肯威的胆识得到了黑胡子的认可，他因此得以成为萨奇的为数不多的亲信之一。可以说，游戏中的黑胡子是一个英勇无畏，崇尚友谊和自由的海盗船长。但是倘若与真实历史相比较，就不难发现这其中有太多的洗白成分。

与小说中所相一致的是，在成为海盗之前，黑胡子的确曾是一名为英国王室效力的私掠船水手，每日专注于抢夺西班牙商船并保卫本国船只的正常航行。但可惜好景不长，伴随着“英西海战”里西班牙的战败，两国签订了《乌得勒支条约》。

条约不仅使英国得到了梦寐以求的直布罗陀海峡，还让其成为了名副其实的海上霸主。对于曾经立下过“赫赫战功”的私掠船船员们，英国女王选择将他们遣散，并且拒不承认他们的合法地位。而这一举措可谓是捅了马蜂窝，曾经女王陛下的“海上编外队”纷纷摇身一变，成为了真正意



▲英西海战的结束，标志着英国海上霸主地位的确立，而这在客观上也催生了一批海盗


▲黑胡子肖像


▲除游戏作品外，“黑胡子”还多次出现在各种影视作品中，包括著名的《加勒比海盗》系列。图为《加勒比海盗 惊涛怪浪》中黑胡子的剧照


▲ “安妮女王复仇号”



义上的海盗，而黑胡子就是这其中的一份子。1716 年，他投靠了当时影响力最大的海盗船船长本杰明 . 霍尼戈（Benjamin Hornigold，同样出现在游戏《刺客信条IV 黑旗》中，海盗共和国拿骚的创始人），并在他的麾下指挥者一艘仅装配了 6 门大炮的小帆船，而他此时的手下也不过只有区区 70 名左右而已。但是黑胡子凭借着自己丰富的航海经验，在多次战斗中表现的极为抢眼，这使得他很快就获得了提拔，成为了火力略强一筹的"复仇号"船长。"复仇号"的真正主人是一个名叫斯泰德 . 帮尼特（Stede Bonnet）的种植园园主。此人因为对富足的生活倍感无聊，而决心成为一名海盗，但是他每日的实际工作却是钻进船舱内部阅读书籍，并沉醉于自己"君临"大海的美梦。所以一来二去，"复仇号"的实际权力都完全被黑胡子一人所牢牢掌控在手里。1717 年，所有为霍尼戈效力的海盗们举行了一场会议。会上他们提出了想要掠夺英国船只的想法，但是却遭到了霍尼戈本人的强烈反对。因此他遭到了下属们的驱逐，而黑胡子也选择与他分道扬镳。

同年 11 月，黑胡子与下属在马提尼克外海一带活动时与法国运奴船"协和号"不期而遇。面对送到嘴边的"美食"萨奇并没有丝毫犹豫，他下令"复仇号"全力进攻敌方船只，并且最终将其俘获。黑胡子将这艘新船命名为"安妮女王复仇号"，多数历史学家认为，黑胡子之所以起了这样的一个名字，是为了表达对斯图亚特王朝的无限崇敬（安妮女王是斯图亚特王朝的最后一任继任者）。对于"安妮女王复仇号"上的具体船员数量和火力配置，并没有任何确切的记载。比较被人们所可以接受的是该船的初始人数为 150 人，而后期则迅速增加到 300 人之多，船上配备的大炮数量则为 22 门到 36 门不等。作为船长的黑胡子深知，管理数量如此之多的船员是一件极为复杂和棘手的事情，对此他也有着自己"独特"的方法，而这个方法似乎可以从一个真实的故事中可见一斑：再一次航行途中，黑胡子与自己舰队中的另外一名船长伊斯雷 . 汉斯（Israel Hands）一同饮酒。当两人喝至半夜时，黑胡子吹掉了船舱内的蜡烛，并拿出了两支火枪开了火。第一枪射出的子弹直接打中了汉斯的膝盖骨，造成他终身残废。而第二枪则打到了旁边的一名海盗，也使其受了重伤。当被问及为何会选择这样做时，黑胡子说他这样只是为了警醒自己的手下，不要让他们忘记了自己的威名。除此之外，每当黑胡子准备上岸掩埋自己所掠夺的宝藏时，他通常会选择带领一个下属，而这也相当于判了这个人的死刑。因为每当掩埋完毕后，船员们只能看见他孤身一人返回。通过这种强硬的手腕，黑胡子得以使得下属不敢心怀不轨，而他本人性格中残忍的一面也由此不难窥探。

事实证明，抢夺"协和号"仅仅只是黑胡子组建自己"无畏舰队"的第一步。因为到 1718 年，他本人就已经拥有了一支由一大（安妮女王复仇号）三小共四艘舰船组成的船队。

同年 5 月，黑胡子亲自率领着手下的所有人马来到了通往南卡罗来纳查尔斯城的河流入海口处。趁着守备放松之际，使得七八艘自查尔斯城顺河而下的商船落入到自己的控制范围内。河口的封堵，导致城内的正常生产与生活被打破。黑胡子俘虏了几名人质，并以此要挟查尔斯城内的守备军队，要求用这些人的性命来交换一个药箱，但是却遭到了拒绝。萨奇深知虽然此时自己占据着优势，但是攻克查尔斯城仍然是一件天方夜谭的事。而且自己每在此多耽误一天，就越有可能会被英国海军所包围的危险。经过再三的考虑，他决定掉头前往北卡罗来纳和巴斯城。因为负责镇守那里的伊登总督似乎更为容易接触。

另外两处与《刺客信条IV 黑旗》中所大相径庭的是，黑胡子实际上一直都渴望能够得到英国政府当局的赦免，并且为了能够达到这个目的，他可以不惜以牺牲手下为代价来加以实现。萨奇深知树大招风的道理，目前他的舰队可以称得上是加勒比海域上实力最为强劲的，加之最近一系列的洗劫活动，都使得他已经极有可能登上了英国海军发布的海盗悬赏名单的榜首。所以此次北上巴斯城的一大原因之一，就是为了能够派遣手下与伊登总督取得联系，并藉此获得英国官方的赦免令。最终，这份重任被委派给了"复仇号"的原主人斯泰德 . 帮尼特，而这一安排实际上并非是偶然。因为此时黑胡子早已经考虑要精简手下的船员，而安排帮尼特上岸和谈正是他计划中的第一步。在帮尼特外出期间，黑胡子首先命令自己的亲信先后将"安妮女王复仇号"和"复仇号"触礁搁浅于巴斯城外的礁石滩中。紧接着，将两艘船内部的所有补给品全部搬运一空。当一切完毕后，他将手下 370 多名海盗分别遗留在附近的一座荒岛和一个名叫尤福特的小村庄里。自己则带领着手下中 25 名最为信任的同伴和全部物资，搭乘着此前早已准备好的一艘西班牙帆船，秘密的离开了北卡罗来纳。

当帮尼特完成自己的使命，返回此前与黑胡子约定地点时，才发现自己落入了对方的圈套中。对于黑胡子这样的公然背叛，帮尼特自然感到怒不可遏，虽然他率领着部下前去加以阻拦，但是最终却无功而返。而黑胡子一行人由于得到了伊登总督的赦免，所以得以在巴斯城内安然的居住下

来。在这期间，他利用此前俘获的船只（此时他已将这艘船重新更名为“冒险号”）掠夺了一艘西班牙船，并且选择将船上的货物与伊登总督平分。这样的双赢策略确实使得黑胡子得以度过了一段美好的时光，而他本人也满心认为自己的亡命生涯已经到此为止。可惜的是，驻扎在南卡罗来纳的斯伯茨伍德总督却不这样认为。查尔斯城之围的耻辱一直都是他的一块心病，而他也一直都在追查黑胡子的下落，希望可以将其捉拿或是击毙。因此，当黑胡子躲藏在巴斯城内的消息一经传出，斯伯茨伍德总督就迅速命令手下的两名军官——梅纳德中尉和海德，带领着 55 名士兵分别乘坐“珍珠”号和“里姆”号两艘轻型帆船前去逮捕他本人。为了确保万无一失，总督还特地派遣了一支 200 人组成的舰队直捣巴斯城内的海盗巢穴。行动开始后，执行任务的海军们发现黑胡子本人并不在城中。得知这一消息的梅纳德中尉随即推断他此刻一定在“冒险号”上，于是两艘轻型帆船开始迅速向海盗船靠拢，而事实证明这一推断是正确的。1728 年 11 月 25 日凌晨，“冒险号”上负责警戒的海盗发现了两艘海军船只，并随即拉响了警报。黑胡子原本完全有机会逃脱这场围剿行动，但是由于他和他的手下此时都已经是酩酊大醉，不仅无法想出一个逃脱的策略，还错误的选择了与海军交战。“冒险号”上的海盗选择先发制人，直接使用舷炮打死了 11 名英国海军。但好在梅纳德中尉及时命令余下的人员躲在甲板下，才得以逃过一劫。此时，处于上风的海盗们开始向海军们投掷手榴弹。在烟雾的掩护下，10-14 名海盗在黑胡子的率领下登上了轻型帆船，与梅纳德中尉和 12 名海军展开了肉搏战。根据当事人的记载，当黑胡子与梅纳德中尉相遇后，两人举枪互射，致使黑胡子受了一点枪伤，而中尉的手则被他用匕首划伤。正当萨奇船长准备解决梅纳德时，一名士兵用佩刀刺伤了他的面部，救了中尉一命。但是黑胡子却没有这般幸运，在短时间内他又被接连击中数枪，但即使是这样仍旧挥刀不止。最后，一名来自苏格兰高地的士兵一击砍下了黑胡子的头颅。余下的海盗们群龙无首，都纷纷选择投降。

战斗结束后，英国海军仔细检查了黑胡子的尸体，发现他至少身受 25 处伤，其中有 5 处为枪伤。在斯伯茨伍德总督的授意下，英国海军绞死了 10 名黑胡子的部下，还将他的尸体沿着威廉斯堡到詹姆斯河的路上游行示众。至于他头颅的去向，则存在两种说法。一种观点认为，梅纳德中尉将他的头颅进行加工处理，做成了一个骷髅杯以作为鉴戒。而另外一种观点则认为，他的头在被割下后就直接掉落到了大海中。但是不管真相如何，有一点可以确定的是，黑胡子本人连同他的那些传奇经历已经永远的消逝在神秘的加勒比海中。

“白衣杰克”
约翰 . 莱克汉姆

“白衣杰克”约翰 . 莱克汉姆，海盗船“游骑兵”号军需官，曾是船长查尔斯 . 维恩的部下（Charles Vane）。在游戏《刺客信条IV 黑旗》中，他的履历与其他海盗头目相比起来，要显得逊色很多：1716 年 7 月，约翰跟随着船长查尔斯抵达、并加入了海盗共和国拿骚，与肯威及黑胡子一行人结为同盟。两年后的 1718 年，英国政府颁布的海盗赦免令使得共和国内部开始出现裂痕，查尔斯、肯威等一行人拒绝接受这个条约，选择离开拿骚。为了今后长远利益的打算，查尔斯船长决心帮助肯威找寻到传说中的“观测所”，作为下属的约翰自然别无选择。但是就在一行人即将要找到关键线索时，他却突然煽动“游骑兵”号上的其他水手发生哗变，将肯威及查尔斯流放，而他得以成为新任船长。但可惜，这不久后他就被基德及其手下抓获并带回了拿骚，每日借酒消愁。后期，他又与基德和波尼结为同盟，继续自己的海盗生涯。但是悲剧的是，他们在一次出海中遇到了英国海军舰队，在试图逃跑无果的情况下被一网打尽。在随后的审判中，他被处以绞刑，结束了自己平淡无奇的一生。

从大体来看，历史中的约翰，与游戏剧情中描述的相比，其实并无太大的差别。与黑胡子独特的外表所不同的是，约翰的称谓“白衣杰克”的来源则是因为他的着装。

根据他手下船员的回忆，约翰特别偏好于穿一种由印度卡利拉特进口的白色棉布制成的衣服，由此也就不难理解这个绰号的含义。有关于他早年的经历，并没有任何可供参考的文献资料，但是大多数学者推测，在成为一名海盗之前，约翰的本职工作极有可能是一名私掠者、商人，亦或是一名走私贩。他第一次出现在历史舞台上，还是得益于他的船长查尔斯。前文中我们已经提到过，约翰曾是他船上的军需官。在彼时的航海界中，这个职位仅次于船长，通常的情况下只有极具领导力的人才可以担任。军需官实际上就是船长的代言人，他负责每日传达船长的指令，监督船员的行为。制定条规，分配战利品，召集会议，审判船员都是他的权力。而事实证明，约翰在这一方面却是很有才能，他深受船员们的尊敬与信任，而这实际上也为他今后得以成功发动哗变打下了坚实的基础。1718 年，一艘隶属于法国海军的战舰与约翰一行人不期而遇。面对装备远胜于自己的敌人，船长查尔斯决定通过投票的方式决定是否与敌人开战。虽然包括约翰在内的多数船员决定向敌人发起进攻，但是却遭到了查尔斯的坚决抵制。一般情况下，海盗船长通常都享有做出关键性决定的权力，但是这一次却没有那么顺利。约翰又一次发动船员们进行投票，将查尔斯罢免，自己则成了新的领导人。对于查尔斯其他，他还是比较客气的让他及其余支持他的 16 名船员驾驶着一条小舟离开。

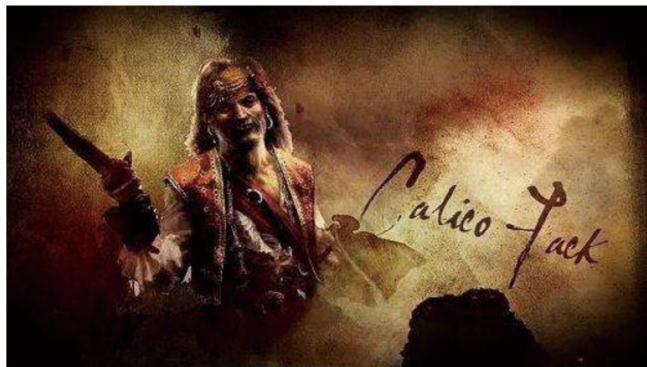
约翰如愿以偿的当选为新任船长，他带领着船员们辗转于利德群岛、伊斯帕尼奥拉、牙买加等地间，收获颇丰。1719 年，时任巴拿马总督伍兹 . 罗杰斯决定赦免约翰及其下属成员，而他本人也欣然接受了这个提议。原因很简单，比起当一名随时都有可能命丧海军舰队下的海盗，成为一名为英王效力的私掠者要好上很多。但是这样的日子并没能持续太久，因为英西战争的结束，约翰也和前文中提到过的黑胡子一样失去了饭碗，而这也促使他本人决心继续从事自己的老本行——海盗。1720 年 8 月，白衣杰克连同他的十余名同伴，趁着黑夜守备放松时分，悄悄开走了“威廉”号帆船，继续自己亡命天涯的生活。其中必须一提的是，约翰在这段期间结识并追求到了一名名叫安妮 . 波恩的女子。虽然并没有任何详实的历史资料记述了约翰追求安妮的过程，但是后者有一点可以肯定的是后者一定被他的魅力所倾倒。安妮抛弃了自己的前夫，女扮男装，加入了“威廉”号，成为约翰名副其实的情人。很快，她就怀上了身孕。而令人惊奇的是，此前约翰在巴哈马招募的一批海盗中，也有一名乔装为男性的女子，她就是玛丽 . 里德。而她和安妮，则正是日后著名的“加勒比海盗姐妹”。

与赦免前顺风顺水的劫掠相比，约翰等人的日子要显得相当拮据。在很长一段时间里，他的收获都仅仅只是伊斯帕尼奥拉和牙买加外海劫持了几



◀图为“白衣杰克”在《刺客信条IV 黑旗》中的形象





▲“白衣杰克”约翰 . 莱克汉姆的肖像

条渔船和小商船。这之后不久，在一次航行的途中，“威廉”号遇到了九名以捕猎海龟为生的水手，他们提出想用手上的猎物来交换一碗甜饮料，约翰同意了这个请求，命令船员将船抛锚停下。但就在这九人刚刚登上甲板时，莱克汉姆就发现了一艘私掠船正全速向他们驶来，而负责管理这艘船的船长正是有着“海盗猎手”之称的乔纳森．巴内特（Jonathan Barnet，《刺客信条IV 黑旗》中的圣殿骑士之一）。为了能够缩短起锚时间而尽快逃跑，他命令刚刚登船的九名水手来一起帮忙，但是一切都已来不及。“约翰”号上的船员们拒绝投降，双方人马开始陷入对峙。就在这紧张气氛中，一名海盗失手向乔纳森一行人开了一枪。而私掠者却误以为这是开战的信号，他们直接使用火炮和排枪来给予回击，而这直接使得“威廉”号上的帆杠被击落，海盗们顿时阵脚大乱，纷纷进入到船舱中避难。尽管玛丽、安妮以及一名海盗仍然选择抵抗，但可惜最终由于寡不敌众，被乔纳森的手下所生擒。

1720 年，“威廉”号的船员们被英国政府起诉审判，最终除了安妮和玛丽二人外，其余的所有男性海盗（包括那九名捕猎海龟的水手）被判处死刑。作为对其他海盗的震慑，约翰的尸体在绞刑结束后被涂上焦油来示众，“白棉布杰克”的威名再也不复存在。

“加勒比海盗姐妹”玛丽．基德和安妮．波尼

作为“白衣杰克”背后的两个女人，玛丽和安妮在欧洲乃至世界海盗史上都有着举足轻重的地位。而在介绍这二人之前，我们不妨先来了解一下 17 世纪到 18 世纪间妇女在航海业中的地位。

在绝大多数情况下，由于担心船员间会因为女人的关系而导致冲突、甚至是流血事件的发生，船长们会明令禁止任何女性登船。此外，当时的人们还普遍相信，与妇女同乘一船往往会遭遇不测，所以这也就导致生活在那个时代的女性基本上与航海业无缘。虽然进入到 18 世纪，英国皇家海军决定同意军衔在准尉及准尉以下的军官连同他们的太太一起登船，但是这毕竟是极为少数的情况。然而现实告诉我们，凡事必有例外。威廉．普罗泽罗（William Prothero）和汉娜．斯内尔（Hannsh Snell）两名女性，就曾经女扮男装，加入到英国皇家海军中服役。但是相比之下，海盗的生活压力通常要更大一些。想要在这个鱼龙混杂的环境中生存，实际上是很困难的。而这也就不难理解为何玛丽和安妮在那个时代中会如此出名。

在《刺客信条IV 黑旗》中，玛丽．基德是海盗共和国拿骚的一名船长之一，她化名为詹姆斯（James Kidd），自称是大海盗威廉．基德（wiliam Kidd，1654—1701 年，活跃于马达加斯加海域的著名海盗）的私生子。玛丽实际上是刺客组织的一员，她曾经多次帮助肯威脱离险境，最后还帮助他成为了一名真正的刺客。安妮．波尼则是拿骚岛上的一名酒店老板，她后期与白衣杰克相识，并且联合玛丽组建了一支海盗团队，但是最终被皇家海军所抓获。

虽然两名女海盗拥有较高的知名度，但可惜的是没有任何一部史料对于她们的一生有过系统的记述，我们只能从中知道一个大概。如果将二人的经历进行对比，就不难发现其中有很多相似之处。首先，出于种种原因，两人自幼都是被父母当做是男孩来进行教育，这也就不难解释为何二人长期在“白衣杰克”的“威廉”号上工作 而没有暴露自己的真实身份。其次，两个人还都拥有足够的勇气。在加入约翰一行人前，玛丽曾在英国陆军服役，可以说这段经历为她今后的海盗生涯增加了不少成功的筹码。当她成为“威廉”号上的一员时，玛丽就与一名水手坠入爱河，并成为了后者的情人。一次，一名水手与她的情人产生了争执，二人打算以决斗的方式来解决这件事。玛丽自愿为情人出战，并最后成功的将对手置于死地，这让她在海盗中树立了自己的威信。安妮．波尼在成年后结识了一名贫困的水手，二人计划私奔到普罗维登斯，希望可以在私掠船上找到一份工作。在此期间 她与约翰相识 并接受了后者的追求。于是安妮抛弃了自己的丈夫，来到了“威廉”号上，并在不久后与玛丽相识。1720 年，两人与其他海盗船员一同在牙买加接受审判。根据庭审记录的记载，在审判过程中，玛丽与安妮始终“放浪形骸，满嘴粗话，与其他海盗别无二致”。当法官宣判她们被判处绞刑时，两名女子以怀孕为由要求减刑。于是法庭对二人进行了身体检查，怀孕的说法得到了证实，于是法官改判二人为监禁，使得她们逃脱了绞刑架的惩罚。然而不久后，玛丽就因为生产和监狱中的恶劣环境而导致高烧不退，与 1721 年 4 月 28 日死于狱中。安妮则在生产完后，一次又一次的获得缓刑 逃过一劫。这不久后 她的父亲花钱使得她重获自由。她随后与自己的孩子一同移居到卡罗莱纳，嫁给了一名当地的种植园主为妻，开始逐渐的淡出人们的视野。两名女子的经历可能无法与黑胡子这样的海盗船长相提并论，但是在女性西方海盗极为稀少的情况下，能够同时出现在一条海盗船上，着实是一个惊人的巧合。



▲巴索罗缪设计的海盗旗


▲在“三角贸易”最为繁盛的时期，负责贩运黑奴的船只几乎数不胜数


▲“白衣杰克”与玛丽、安妮的肖像画，作为一名女海盗，“加勒比海盗姐妹”显然为“白衣杰克”的传奇经历增色不少


▲巴索罗缪．罗伯茨可以被认为是众多加勒比海盗中最为成功的一位



“黑色准男爵”巴索罗缪 . 罗伯茨

巴索罗缪 . 罗伯茨，《刺客信条IV 黑旗》中推动主线剧情的关键人物之一，被刺客组织和圣殿骑士团并称为“先知”，拥有找寻观测所并藉此来监视其他人的特殊能力。罗伯茨为人十分精明，甚至可以说狡诈，就连主角肯威都曾接连被他所暗算。在游戏后期，他凭借着自己出色的领导力和观测所的协助，一度成为加勒比海最令人胆寒的海盗之一。其野心和凶残的性格，为他赢得了“黑色准男爵”的称号。

倘若熟知欧洲航海史的人，就不可能不知道罗伯茨的大名。作为一名活跃在 18 世纪初的海盗，可以说他是唯一一名可以比肩“黑胡子”萨奇，甚至在某些领域超越了前者的人。

罗伯茨大约于 1680 年到 1682 年间，出生在护鱼湾附近的一个名为纽德 . 巴奇的村落，是一个地地道道的威尔士人。他早年曾在皇家非洲公司的“王子号”运奴船上担任二副，但不幸的是 1719 年，这艘船被海盗头子豪尔 . 戴维斯(Hall Davis)所俘获。罗伯茨和其他船员都面临着两个选择——要么放弃自己合法船员的身份，加入他们成为其中的一员 ；或者拒绝这个提议，自行跳到海中喂鲨鱼。万般无奈之下，罗伯茨只能接受这个提议，成为了一名海盗。在入伙的几周后，船长戴维斯打算袭击位于几内亚湾的普林西比岛，掠夺这里的资源和财富。然而驻守在这里的总督提前接到了这个消息，于是他假意邀请戴维斯和他的属下们进入要塞赴宴，但是却在途中设下埋伏，于是包括船长在内的大部分船员都因此丢掉了自己的性命。为了报复总督，余下的海盗决心一举捣毁整个要塞。而罗伯茨此前恰巧曾到过普林西比，他设计了一个进攻方案 ：首先将海盗船“皇家巡游者”号停靠在要塞火力的范围之外，然后使用船上配备的弦炮向岛屿开火，逐一击毁火力点。可以说这是一个非常稳妥的计划，而其他海盗也都对此成赞同的观点。在罗伯茨的指挥下，“皇家巡游者”号很快就轰毁了要塞，并击沉了城内和在港口停泊的所有船只，挽回了一些颜面。鉴于此时船长戴维斯已被击毙，海盗们决定选举一名新的领导人，而罗伯茨自然毫无意外的当选了这个重任。可以说，这是一个非常明智的选择。为了稳定人心，他首先率领手下抢夺了两艘商船，获得了最基本的补给。这之后，他提议船员们转航至巴西海域。因为根据他以往的航行经验，这条航线上有着数不胜数的葡萄牙船只，而这些船上的货物也都往往非常充足。虽然到达巴西海域的最初的九个星期里，“皇家巡游者”号没有任何收获，但是他们却成功的打探到众神湾中有42艘商船在两艘装配有70门火炮的葡萄牙战舰下，等待出港返航。虽然此时“皇家巡游者”号仅仅装配了 20 门弦炮，双方实力差距实在是过于悬殊，但是罗伯茨艺高胆大且足智多谋，他决心豪赌一把。于是等到夜幕时分，他命令“皇家巡游者”号上的船员们将船开进港口，悄悄的混进商船中。继而，他又命令海盗们迅速的登上其中的一条商船，逼问船长港口中的哪一艘商船的货物最为充足。面对着威胁，船长自然不敢怠慢，他立即指出装配着 40 门火炮和 150 名水手的“神圣家族”号。得到消息后，海盗们开始向目标移动。当“神圣家族”号上的船员发现情况不对时，已经太晚了。罗伯茨一方面下令，让海盗们迅速施放弦炮，抛射抓钩尽快登船。另一方面他又让众人狂吼乱叫，不断挥舞着手中的弯刀和手枪，以给敌人造成一种人多势众的假象。最终，一行人仅仅以牺牲两名船员的代价，就成功夺取了这艘商船。由于罗伯茨看中了“神圣家族”号，所以他决心将船连同物资一并掠走。驻守在港口的两艘葡萄牙战舰犹豫不决，最后竟眼睁睁的看着海盗们大摇大摆的驶出了港口。

当一行人确认情况安全后，罗伯茨和手下开始认真的检查起“神圣家族”号的货仓。而事实也正如此前的那名船长所言，他们不仅发现了储量丰富的糖、皮草、烟草以及九万枚西班牙金币，还发现了一个本来打算进贡给葡萄牙国王的一个由钻石镶裹的十字架。为了避免手下因为争夺这些财产而产生不和，罗伯茨趁此机会向海盗们颁布了一系列命令，其内容涵盖了方方面面。此外，为了确保这些条约会被严格执行。他还连同其他船上的六名颇具威信的海盗，组建了一个类似于“枢密院”的海盗行政组织，来维护他的绝对权力。而事实也证明，这一切都是行之有效的，大部分历史研究者认为这是罗伯茨一行人得以长期掠夺而无法被欧洲政府缉拿的重要原因之一。当这一切宣告完毕后，他们来到了圭亚那海域的一个小岛上，一边纵情狂欢，一边向岛屿上的商人和原住民兜售起掠夺而来的货物。在此期间，他们又发现了一艘载运着大量货物的双桅帆船从这附近经过，罗伯茨决定重新上演一出此前的好戏。于是他带领着手下的 40 多名精干船员，搭乘着船前去追赶。但是不幸的是，他们非但没能赶上那艘补给船，



还反因潮水被冲离海岸数天之久，而此时船上的补给又十分的吃紧，这让他们很快就陷入到弹尽粮绝的处境中。而更为致命的是，前去负责寻求救助的小船带来消息，说副船长沃特尔 . 肯尼迪（Wottle Kennedy）在得知罗伯茨一行人的遭遇后，竟然放弃了才掠夺不久的“神圣家族”号，带领着余下的船员们乘坐着“皇家巡游”号一声不响的离开了。但是好在经过一番适当的恢复后，海盗们在航向风群岛的途中俘获了一艘小型商船，获得了最为需要的补给。除此之外，他们还躲过了由巴巴多斯和马提尼克总督命令来缉拿他们的战船。为了铭记这两人曾对他的围追堵截，罗伯茨亲自设计了一面海盗旗帜，旗帜的内容是他本人昂首站立在两个骷髅之上，这两个骷髅头被分别成为“阿布”和“阿姆”，分别象征着巴巴多斯和马提尼克的两名总督。

而在 1720 年，他实现了自己的部分愿望，，马提尼克总督被他吊在了海盗船的桅杆上。而这也使得他本人成为了西印度群岛的首要通缉犯，为了躲避风头，他决定前往纽芬兰。在同年的 6 月份，罗伯茨发现了 22 艘前来捕猎鳕鱼的渔船，他故技重施，在几乎没费一枪一弹的情况下，就轻松让所有船只缴械投降。其中值得一提的是，这次袭击发生在白天，他本人的嚣张程度，由此不难窥探。为了能够继续提升自己在船员们心目中的地位，他下令将当地的海事官员全部捉拿起来，当着众人的面，将他们狠狠的鞭打了一通。这之后，他从港口的众多渔船中挑选了一艘最为庞大的单层帆船，为之加装了很多大炮，并为其命名为“幸运”号。在离开港口时，他下令将其他的帆船全部焚毁。这不久后，他凭借着“幸运”号接连掠夺了几艘来自法国和其他国家的商船，并因此而得到了一艘更大的帆船，这艘船后来被他成为“好运”号，成为他麾下舰队的旗舰。

经过一段时期后，鉴于西印度群岛的总督们开始逐渐放松了对罗伯茨的抓捕，他决定重新返回这一片海域。可以说，这一时期内，好运时刻都眷顾着罗伯茨和他的船员们，他们接连抢夺商船，壮大自己的实力，而当地的总督却对此情况无能为力。而这期间有一件事值得一说，当海盗们在伊斯帕尼奥拉清洁船只，并饮酒作乐时。罗伯茨手下的一个名叫哈利 . 格拉斯比（Harry Glasby）的船副，决定带领着另外两名船员出逃。格拉斯比成为海盗的经历与罗伯茨大体相同，而且他本人实际上也十分不喜欢海盗的作风以及生活方式，所以他决定趁此机会逃离，然而很快他们就被其他海盗给抓了回去，罗伯茨命令自己的枢密院来审理这个“案件”。就在众人决定判处他们死刑之际，六名“法官”中的一名名为瓦伦泰恩 . 阿什普兰特（Valentine Ashplant）的船长极力为格拉斯比开脱，他最后甚至不惜以自己的生命来相威胁。鉴于此，海盗们决定赦免格拉斯比。但是他的另外两名“从犯”就没有这样的好运了，为了以示警戒，罗伯茨让人将他们俩绑在桅杆上，用手枪将二人射杀。

“庭审”结束后不久，海盗们在船长罗伯茨的带领下来到戴斯雷德。这一地区是海盗们最喜欢购买补给以及出手货物的地带，所以因此被称为“海盗天堂”。在这里，罗伯茨为手下购置了充足的补给品。当一切准备妥当后，他开始了自己的远洋航行计划。他的舰队先后到达了几内亚湾，塞拉利昂等地，并在沿途烧杀抢掠。当一行人心满意足的到达维达时，他们可能不会料到自己的好运即将走到尽头。罗伯茨在进驻当地的港口后，命令港内所有停泊的船只都自发的来向他进贡金粉，但是一艘名为“豪猪”号的运奴船却对此嗤之以鼻。

为了给这位船长一点小小的教训，他让手下的一个叫做约翰 . 沃顿（John Walden）的海盗驾驶着一艘小船，将船上的奴隶卸载下来之后，再将“豪猪”号付之一炬。然而沃顿的性格不仅毒辣且是一个急性子。他认为将这么多的奴隶逐一的赶下船实在是过于繁琐，为了方便，他直接一把火就将“豪猪”号所点燃。绝大部分可怜的奴隶都因此而葬身火海，只有大约 80 人成功挣脱锁链，跳入海里，但是却被早已等候在此的鲨鱼所吞食。这件令人发指的事情加快了罗伯兹一行人的灭亡。在一段时间过后，海盗们决定前往安娜本岛进行修正，但是不巧风向却把他们吹响了相反的洛佩兹角。在这里，他们和英国皇家海军军舰“斯沃勒”号不期而遇，舰长欧格尔（Ogle）下令全速追击罗伯茨等人。虽然此时罗伯茨本人已经观察到全速接近的“斯沃勒”号，但是他却错误的将对方判断为是普通的葡萄牙贩糖船，于是他命令手下准备发动攻击，自己在岸边等待消息。当他派遣出的海盗们发现这是一艘英国军舰时，已经太迟了。双方展开了激烈的交战，在之后的一个多小时的战斗中，“斯沃勒”号击毙了 10 名海盗。另有其他 20 名受到了不同程度的伤害。尽管当时海盗们还剩余 113 人可以继续战斗，但混乱不堪的场面使得他们彻底丧失了斗志，绝大多数人选择了投降。经过审讯，海盗们承认罗伯茨和其他 120 多人目前还在洛佩兹湾休整。得知此事后，欧格尔下令，“斯沃勒”号继续向目的地进发。而此时的罗伯茨对于情况却一无所知，他本人正在悠哉悠哉的喝着啤酒，吃着冷沙拉（注：一种将任意一种剁碎的肉与辣酒一同烘烤并腌泡，随后在与棕榈果、卷心菜、鸡蛋、洋葱、橄榄等蔬菜一同混合而制成的大杂烩，对于治疗败血症有一定的疗效，通常搭配着啤酒一同食用），等待着部下凯旋而归。当他看见英国军舰向他直冲过来时，他立刻决定让“皇家好运”号（注：“皇家好运”号是罗伯茨一行人于 1721 年在塞拉利昂海域掠夺的一艘商船）逆风航行，希望可以藉此来逃过一劫。但最终，“斯沃勒”号军舰摧毁了“皇家好运”号的主桅杆，其余海盗们因此受到惊吓，他们不得不放弃逃跑计划。最终，在垂死挣扎了将近两个小时后，“皇家好运”号上的海盗决定放弃抵抗，而罗伯茨船长本人则早在战斗打响之初就被葡萄枪射中咽喉，栽倒在火炮轮子上，直接当场毙命。

“斯沃勒”号将海盗们抓获后，就立刻调转船头向海岸角出发。在那里，这些余下的海盗船员们即将面临着来自皇家非洲公司的审判。267 名海盗中，除 54 人被宣布为无罪外，其余的 213 人都受到了不同程度的审判（其中约 30% 的人被判处死刑）。“黑色准男爵”连同他 的“皇家”舰队，就这样烟消云散了。

结语

18 世纪初到 18 世纪 20 年代这段时间内，海盗活动极为猖獗，而这其中也不乏“黑胡子”、“黑色准男爵”这样的“成功人士”。但是，在贸易者、商人、奴隶、皇家海军以及各殖民地总督的联合围剿下，能像肯威这样全身而退的海盗实为罕见。在罗伯茨一行人覆灭后 ，原本混乱的西非沿海地区就再也没有发生过海盗袭击的事件。而到了 18 世纪 20 年代后期，西方海盗更是所剩无几。属于海盗们的流金岁月就这样一去不复返了。



《仁王》百鬼夜行抄

文 :水无月　美编 :NINA



▲《仁王》中 ,能让大家打到吐的 BOSS 怨灵鬼。

2017 年一开年，Koei Tecmo 出品的黑暗和风动作游戏《仁王》就在玩家中掀起了一波热潮，在 UCG413 期中我们为大家介绍了《仁王》中登场的一些历史人物生平，而《仁王》中另一不可缺少的要素就是活跃于游戏中的出自日本民间传说的各式妖怪了，因而本作可谓一部战国时代的百鬼绘卷，Koei Tecmo 也充分发挥了自身在历史题材方面的长处，各种妖怪方面的典故设定也颇为考究。那么今天我们要聊的话题就是《仁王》中关于各个妖怪 BOSS 的典故逸事了。

鬼

“鬼”在中国民间传说中是“死者灵魂”的意思 ,但是在日本并非如此，其更接近于山灵、地灵一类。鬼在日本民间传说中，通常都是身形魁梧，头上长着一支或者两支角，有着细长的毛发，口中长着锐牙，把虎皮作为裹腰布，同时手中还拿着巨大狼牙棒的异形巨汉的形象，并且会根据其肤色而被赋予“赤鬼”、“青鬼”或是“黑鬼”的不同称呼。而关于鬼的由来，最常见的说法是鬼是由充满着憎恨和嫉妒，被邪念支配的人所变化而来。人化作鬼，又去袭击其他的人，《仁王》游戏中，无论是作为杂兵出现的妖鬼和精华妖鬼，还是作为 BOSS 出现的怨灵鬼（虽然在游戏里也是多次登场），都是“鬼”这一日本民间传说和乡土神话中最常见的妖怪在游戏中的形象，也都是使用了这一传说作为妖怪设定的原型。

关于日语中鬼（Oni）这个词的由来，一般认为是由古语中隐（Onu）一词转化而来，原本是姿态无法被看见，或是不存在于这个世界的东西。在最初的民间传说中，鬼通常没有固定的形态，而是会变身为人形，诱骗其他人类并最后将之当做食物吃掉（例如天邪鬼这一著名鬼族妖怪便以此为业），其可变化的形象除了各种俊男美女外，还有可能是被害人的亲族家人。传说发展到后面 ,鬼便和“吃人”、“危害人类”这一形象绑定在了一起，成为了不少民间传说中的“邪恶之物”、“可怕之物”的代名词。有些比较有名的鬼也会被人们赋以“○○童子”的名字（比如著名的酒吞童子、茨木童子等）。

不过在日本民间传说中的鬼也不全代表着“恶”,例如鸟取县伯耆町（旧日野郡溝口町）的传说中，鬼就被当做守护村子的“强者”而被崇拜着；而在青森县的岩木山中，当地山村里的村民甚至会为了感谢鬼的善行，而将鬼作为神灵在神社中进行崇拜，因此严格说来，日本民间传说中的鬼是有着“善”和“恶”的二重形象。

酒吞童子

酒吞童子是日本民间传说中鬼一族的代表，在现存的最为古老的绘卷——日本南北朝时代的《大江山绘卷》中，是有着茶色的头发、明亮的双目、庞大体格的大鬼。因为嗜酒，所以它被称为酒吞童子。其居住在丹波国大江山上，与纠集于其手下的众鬼可谓无恶不作，它们私自修建铁铸的宫殿，并屡屡骚扰当时天皇所在的京都，在晚上潜入富豪家中偷窃金银财宝，甚至还掳走妇女和儿童作为他们的口中食粮，京都居民和皇室深受其扰。此时豪杰源赖光挺身而出，率领有着“赖光四天王”之称的渡边纲、坂田金时、卜部季武、碓井贞光以及勇士藤原保昌等六人，斩杀了酒吞童子，守护了京都的平安。玩家们应该还记得在《仁王》中有一个支线任务叫做“驱大鬼”，这个任务中威廉要和 NPC 坂田金时一起讨伐一只强度颇高的怨灵鬼（血量奇厚且几乎一击就能秒杀威廉），虽然游戏里没有明说，但结合任务完成后给的奖励武器“童子切安纲”（天下五剑之一，源赖光所使用的斩杀酒吞童子的刀剑）来看，这只怨灵鬼想必原型就是酒吞童子吧。

藤原千方与四鬼

藤原千方统率四鬼的故事，在日本民间的鬼族相关传说中也是颇为有名，藤原千方是日本平安时代的豪族，于天智天皇统治时期，在伊贺、伊势一带进行武力割据，反抗朝廷。相传藤原千方有着隐形鬼、风鬼、水鬼、金鬼这四只鬼族作为手下。金鬼全身坚硬刀枪不入，风鬼可操纵强风将敌人吹飞，水鬼可以在任何地方引发洪水，而隐形鬼可以消除自己的气息，在神不知鬼不觉中奇袭敌人。有本领高强的四鬼相助，藤原千方多次打败朝廷的军队，最后天皇派出右大将纪友雄，纪友雄使用离间计使得四鬼离开了藤原千方，最终剿灭其势力。因为在历史上伊贺、伊势一带有着强大的忍者势力，传说中的四鬼其实就是参与叛乱的伊贺忍者在后来的民间传说中的姿态。在 ATLUS 著名的 RPG 系列“《女神转生》系列”以及 Koei Tecmo 出品的网游《信长之野望 Online》中，这四鬼都有着活跃的表现。



▲《仁王》中登场的飞缘魔。



▲《女神转生》中的隐形鬼。

飞缘魔

也被称为“缘障女”，出自江户时代的奇闻录《绘本百物语》中的女性妖怪。“飞缘魔”一名原本出自佛教用语，泛指被女性诱惑色心荡漾铸成大错，最后导致家破人亡的愚行，后来被引申为女性红颜祸水之意。而“飞缘魔”三个汉字本身又可以拆解成“飞来的因缘魔障”的解释。

在《绘本百物语》中，飞缘魔被描述成拥有绝色的美貌，但却常在夜晚出来晃荡搜寻男性，在昭和及平成年代以后的妖怪文献中，飞缘魔更是被描绘成吸血鬼一般的妖怪，被她们掳掠的男性常常全身精血会被吸得一滴不剩后再被杀死（各位还记得飞缘魔战斗场地上被吊着的那些尸体吗）。村上健司编著的《日本妖怪大事典》中记载了“飞缘魔”一般都是来自于“丙午年”出生的女性这一古老的说法。在日本旧时有着丙午年出生的人都会带来不祥的迷信，尤其是女性，丙午年生的女人被视作会克夫的存在，因此结婚非常困难。江户时代著名的“天和大火事件”，就被认为是和丙午年出生的八百屋阿七相关，这场飞来的大火也因其“飞炎魔”的别称而和“飞缘魔”谐音，在《绘本百物语》中被联系在了一起。

天和大火事件

又名“八百屋阿七奇闻录”，江户时代的故事集《好色五人女》所记载的故事，讲述了实家被火灾烧毁，不得不寄居在寺庙里的八百屋阿七（八百屋在日语中是蔬菜店的意思）和寺庙的僧童相爱，实家重建后被迫离开寺庙的阿七为了再次见到爱人而不惜故意纵火，最后被捕遭到火刑处死的故事。是江户时代非常著名的民间故事，阿七也成为了民间传说中为爱而不顾一切的形象代表。而在 Koei Tecmo 推出的游戏《讨鬼传》中，阿七也是玩家可以收到的御魂之一。



▲ 18 世纪时的画师歌川国芳所画的八百屋阿七。



▲八百屋阿七也是《讨鬼传》中的御魂之一。


■《仁王》中登场的鵺。


▲歌川国芳所画的鵺。


▲《女神转生》中的鵺。


■《仁王》中登场的大百足。

鵺

首先需要吐槽一点，中文版将之翻译成“夜枭”基本可以说是翻译错误（汉语中夜枭一般指的是猫头鹰），鵺（ぬえ Nue）其实翻译成奴延鸟应该说是比较合适的译名，因为在日语中也有同样的汉字写法。

最早出自日本的古典名著《平家物语》，是一只有着猴子的脸、狸猫的身体、老虎的手足以及长着蛇头的尾巴的妖怪，可以说是日本版的“奇美拉”。这一形象的由来一说是基于天干地支：东北寅（虎）、东南巳（蛇）、西南申（猿）、西北戌或亥（狗和猪）。不过在不同的文献中的记载也有区别，比如《源平盛衰记》中对鵺的描述就是老虎的背部、狸猫的手足、狐狸的尾巴、猫的头部以及鸡的身体（想想真是很奇怪的造型啊）。

鵺能够发出类似虎斑地鸫（一种鸟类）般的令人毛骨悚然的声音，常常被人视作不吉的象征，在平安时代中，人们一旦在晚上听到鵺的叫声，便要纷纷祈祷祈求不要发生坏事，关于这一点，在平安时代从二条天皇到鸟羽天皇等诸多时期都有相关记载。“能听到鵺叫声的夜晚会很可怕”，1981 年的“《金田一》系列”电影《恶灵岛》便是以此为题材而创作的。

鵺在日本古代传说中往往也与另一妖怪雷兽被视作同一存在，因此这或许也是《仁王》中鵺擅使雷系招式的由来？

鵺的讨伐

《平家物语》中记载的逸事，平安时代末期，鵺经常于夜间出没在近卫天皇所居住的御所清凉殿，每次现身必然伴随着可怕的黑烟与令人头皮发麻的叫声，如此怪像令天皇苦恼不已，乃至忧愁病倒，无论是服药还是祈福都没有效果。于是为了驱魔，当时的弓术达人源赖政效仿先祖源义家以弓箭驱魔的前例，使用祖上源赖光所使用过的家传宝弓，以山鸟的尾巴制作出尖锐的箭，成功射杀了鵺。天皇的病也自然痊愈，为了嘉赏赖政的功劳，便把名刀“狮子王”赐予赖政作为赏赐。

大百足

百足即蜈蚣，在生物学上是陆生节肢动物的一种，对于身处现代的我们来说，并不是特别奇异的一种生物。然而在古代，因其形态奇特且面目可憎，日本人将之视为妖怪。而且由于很早人们就懂得蜈蚣可以作为药材，便加以大肆捕捉，因而蜈蚣的的怨气汇聚，形成大百足这样的怪物。在中国竹影法师《东洋见闻录》和日本鸟山石燕《画图百鬼夜行》都有相关记载。传说百足的牙锐利无比，可以锻造成黑金宝刀，在《仁王》游戏中，大百足的牙也是用来锻造金吾套防具的稀有素材。在另一和风游戏《胧村正》中，大百足这一怪物也有出现。

藤原秀乡讨伐大百足的传说

说到藤原秀乡也许有些读者不知道是谁，但是说到平安时代率军叛变的“新皇”平将门，知道的人就应该多了，而当时统领朝廷一方的军队，成功镇压了平将门之乱的大将就是藤原秀乡，而作为平安时代的著名武将，在藤原秀乡的武勇生涯之中，讨伐大百足也是著名的逸事之一。

年轻时的藤原秀乡又名俵藤太（FGO 玩家：我好像知道他是谁了！），在近江国接受了居住在琵琶湖中的龙神女儿的委托，前往附近的三上山讨伐巨大百足怪。俵藤太利用百足厌恶人类唾液的弱点，使用箭头沾上了唾液的弓矢射杀了大百足，之后从龙神之女处得到了包括取之不尽的米俵在内的诸多宝物作为谢礼。而现在在伊势神宫中，还奉纳着龙神女儿谢礼之一的宝刀——“蜈蚣切”。



▲手游《Fate grande/order》中的俵藤太。



▲《妖怪大全集》中的海坊主插图。

海坊主

海坊主是海中栖息的巨大妖怪，又被称为“海法师”或是“海入道”，是日本民间传说中海怪之一。时常在夜间的海上现身，形象为黑色的光头巨人（坊主一词即为和尚之意），身长数米至数十米（《仁王》中威廉显然是遭遇了小号版本的海坊主），对于在海上作业的渔夫来说，海坊主是他们最怕碰到的妖怪，只要有其出现，通常都预示着大难临头。一般在海上天气很差或是傍晚的时候，海坊主就会出现，虽然看不清其面孔，但能明显地其一对蓝光烁烁的妖眼可谓显目，海坊主会向渔夫们强行索要所他们捕得的鱼，要是渔夫们不给或是捕鱼量太少而达不到他的要求的话，会在盛怒之下吐出黏液或掀翻渔船，让渔夫们船翻人亡。在宽政时代的随笔《雨窗闲话》中，桑名地方（现三重县）有着海坊主会在每月月末出没，因此月末时期是禁止驾船出海的。如果有人不信邪非要出海，那么就会在海上遭遇海坊主并被质问“我可怕吗？”，如果船主回答不害怕，那么海坊主就会消失。不过在各地的海坊主传说也往往有着不同的版本，如宫城县地方就有着海坊主会化作美女和人类比赛游泳的传说。而在爱媛县的宇和岛，则传说遇见海坊主的人会获得长寿。



■《仁王》中登场的女郎蜘蛛。

女郎蜘蛛

蜘蛛在日本的传说中经常出现。日本有“朝蜘蛛はいいが夜蜘蛛は亲に似ていても杀せ”的俗语，即早晨出现的蜘蛛带来有客人来访的喜讯，而夜晚出现的蜘蛛却是被忌讳的盗贼进入的前兆。而且就算蜘蛛自己不是妖怪，关于蜘蛛的怪闻还是在各地流传。在民间传说的蜘蛛形象妖怪中，女郎蜘蛛尤为著名，在《太平百物语》和《宿直草》等江户时代的文献中又被叫做络新妇，其假名本身写成汉字为“女郎蜘蛛”，顾名思义其是蜘蛛变为人形的妖怪，多以美女形态出现，会诱惑男子并将其男子的首级取走食用。在鸟山石燕的《画图百鬼夜行》中，女郎蜘蛛被描绘成为用火焰操纵众多小蜘蛛的蜘蛛女形象。关于其形象由来，一说日本镰仓时代的一女性在服侍领主的时候红杏出墙而被领主发现，此女被扔入装满毒蜘蛛的箱子里处死。死后怨灵化做人形，常出没在森林中勾引年轻男子，取其性命。而在不同的文献和不同的地方，女郎蜘蛛则有着众多的传闻和逸事。

▼《仁王》中登场的海坊主。





▲《太平百物语》中记载女郎蜘蛛时的插画。



▲《仁王》中登场的雪女。

女郎蜘蛛的文献逸事

这是《宿直草》中对女郎蜘蛛记载的相关章节的标题，相传某个年轻武士面前出现了一位抱着孩童的少妇，少妇对怀中的孩童说“你父亲就在前面，让他去抱抱”，但武士识破了妇人的正体乃是妖怪，一刀向妇人砍去，妇人受伤而逃，第二天白天在天花板顶上发现了伤重而死的女郎蜘蛛，还有许多被女郎蜘蛛杀害的人的尸骸。而那孩童实则是一具坚硬的五轮塔，如果当时一刀没有砍中妖怪而是砍在孩童上的话，再坚挺的刀剑也会折损。

现实中的女郎蜘蛛

在生物学上，女郎蜘蛛本身也是一种现实存在的蜘蛛种类，其学名为 Nephila clavata L. Koch, 1878，中文名也叫棒络新妇，属蛛形纲蛛形目园蛛科，在山区林间、灌丛间结网，果园以及庭院也能时常见到。卵袋附于叶的表面和枝干上。国内从华北到华南都有分布。

松永久秀与平蜘蛛

古天明平蜘蛛是日本古代的知名茶器之一，其拥有者是当时战国知名的阴谋家，信贵山城主松永久秀，此茶器外型酷似平卧着的蜘蛛，所以得名“平蜘蛛”，而织田信长对平蜘蛛也有着强烈的兴趣，在松永久秀投靠信长后，信长多次向松永久秀索要平蜘蛛但都被拒绝，之后松永久秀背叛信长遭到讨伐，尽管信长告诉松永久秀交出平蜘蛛可以饶其不死，但是松永久秀依然拒绝了信长的劝降，并在平蜘蛛里安放了大量的炸药，带着平蜘蛛一起自爆而亡。因此在后世的传说和艺术加工之中，松永久秀便和蜘蛛这一形象所绑定了。在《仁王》信贵山城这一关中也有着寻找平蜘蛛碎片的支线剧情。

雪女

雪女是日本古代传说中于冬天在冰天雪地中出现的一种妖怪。又被称为“雪女郎”或是“雪降婆”，雪女的起源也是非常古老，在室町时代末期的宗祇法师所著《宗祇诸国物语》中，记载了宗祇法师在越后国（现在的新泻县）见到了雪女的故事。而“雪女出，早归家”是一句日本民间广为流传的古话。虽然各地或是各个时代的称呼不同，但是遭遇雪女则通常意味着“死”，区别无非是被雪女制造的风雪冻死，还是被雪女吸取精气枯竭而死。因此雪女作为“冰天雪地中出现的妖怪”而被世人所恐惧。因为和冰雪相关联的缘故，各种记载中的雪女基本都是冰冷、美丽却又令人恐惧的存在。



▲平蜘蛛。

雪女传说一则

而在日本各地，关于雪女的传说也有着诸多的版本。19 世纪入籍日本的希腊裔民俗学者小泉八云就在自己的著作《怪谈》中记载了这么一个故事：这个故事发生古代日本的武藏国，在武藏国的某个村庄中居住着茂作和巳之吉一老一少两位樵夫，某个下着鹅毛大雪的冬夜，外出砍柴的茂作和巳之吉在归途中进了一间无人的屋寄宿避雪，然而深夜时熟睡的二人被吹到脸上的雪弄醒，醒来时发现面前站着一位皮肤雪白，有着一头黑色长发的美女，然而美女神色可怖，这便是传说中的妖怪雪女，雪女随即用冰雪冻死了茂作，当其眼神转移到巳之吉脸上时，发现巳之吉年轻俊俏，便打消了杀他的念头，只是威胁他如果把今晚发生的事告诉别人，就会将其杀死。说完后雪女消失在了暴风雪之中。几年后，巳之吉与一名叫做阿雪，有着雪白肌肤的美女结婚，并且生了许多孩子，然而不可思议的是虽然两人一起生活了很多年，但阿雪却并未有任何衰老的迹象。有一天晚上，在孩子们都睡着之后，巳之吉将当年的恐怖经历告诉给了阿雪，然而阿雪听到之后，瞬间变成了雪女的姿态，告诉巳之吉他当年在小屋见到的就是自己，而且虽然她说过一旦巳之吉将这件事告诉别人就会杀了他，但是看在





▲《女神转生》中的雪女。

◀佐胁嵩之在《百怪图卷》中所绘的雪女。

已经生了那么多的孩子的面上，再饶他一次。说完后，阿雪的身体便化作一团白雾消失，从此之后再也没有人见过她的身影。

不过在《仁王》中，在本能寺制造了六月飞雪的雪女，其真实身份是昔日“本能寺之变”中怨魂不散的信长之妻归蝶（浓姬），而浓姬的在艺术作品中的形象，也多与蝴蝶相绑定，在本能寺这关中控制着被魔化的巨大冰块的机关就是幻冰蝶。

白虎

《仁王》中的白虎形象，其实是四圣兽中的白虎与日本民间传说中的妖怪“猫又”的合体。在剧情中，作为服部半藏守护灵的猫又，在比叡山荒魂肆虐之际毅然挺身而出，用自己的身体作为荒魂的容器吸收了肆虐的无数荒魂平息了比叡山的乱象，然而猫又自身也因为无法抑制吸收进体内的荒魂而变成了魔物白虎。

猫又，又称为猫股。在日本民间传说中是一种有着两条尾巴的黑猫形象的妖怪，耳朵大而尖，牙齿为双面锯齿型，据说有两条尾巴，能直立行走，而猫又之名的“又”字，即来自于尾巴分叉这一形象描述。关于猫又的来源有着山中妖怪化的猫形野兽，以及被人所饲养的猫变老后妖怪化这两种版本。

猫这种动物由于其瞳孔发光的特殊生物学特性，自古以来就被人们视作带有魔性的象征 猫又的记载最早来自于镰仓时代藤原定家的《明月记》，在《明月记》中有着天福元年（1233 年）某日在南都（现日本奈良县），一晚上数人被猫妖所杀的记载。而后在江户时代的怪谈集《宿直草》和《曾吕利物语》中也都有着深山中潜藏着可以化作人形的猫又的记述。不仅是《仁王》，在《女神转生》和《胧村正》等许多游戏中都能看到猫又的活跃。

白虎则是源自中国，是中国古代神话传说中的神兽，四象之一。自先秦时代起它就是代表少昊与西方七宿的神兽，而到了汉代五行学说兴起，它的象征含义多了庚辛与秋季，四象合于五行，与青龙、朱雀、玄武，黄龙，合称天官五兽。代表二十八宿的西方七宿（奎、娄、胃、昴、毕、觜、参）。由于其五行属金，主杀伐，色白，因此名称白虎。同时白虎象征着威武和军队，所以古代很多以白虎冠名的地方都与兵家之事有关，例如古代军队里的白虎旗和兵符上的白虎像。在《仁王》中，比叡山的荒魂乃是由昔日信长火烧比叡山时无数战死的怨魂汇聚而成，形成白虎这一妖怪形象也是颇为贴切的。



▲《仁王》中登场的白虎。



▲佐胁嵩之在《百怪图卷》中所绘的猫又。


■《仁王》中登场的大蛤蟆。


▲竹原春泉《绘本百物语》中所绘的周防大蛤蟆。


▲《仁王》中登场的鬼女。


▲筑山殿的形象绘画。

大蛤蟆

大蛤蟆的原型是江户实地的奇闻录《绘本百物语》以及北陆地方的奇闻录《北越奇谈》中所记载的巨大怪异蛤蟆。在村上健司编著的《妖怪事典》中，记述由于在深山中栖息的野生动物通常会比普通野外的物种更为庞大，蛤蟆或是青蛙也是如此，大蛤蟆这一妖怪的由来或许也是源于此。况且由于古人知识的缺乏，看到青蛙和蛤蟆用长舌头捕捉昆虫，昆虫被舌头卷入口中的样子，便认为青蛙和蛤蟆是有着能够吸取人类精气的怪异存在。在《绘本百物语》中以“周防的大蟆”为标题，记载了在周防国的岩国山中所栖息的大蛤蟆，这只大蛤蟆身长 8 尺（约 2.4m），口中能吐出紫色的气体，鸟类和昆虫触碰到这种气体就会被麻痹，而成为其口中之食，在夏天更能以蛇类为食。在书中的插画里，这只大蛤蟆拿着长枪，会袭击人类。而《仁王》中大蛤蟆这个 BOSS 同样会突出紫色的麻痹雾，所使用的武器同样是长枪，其原型和《绘本百物语》中的大蛤蟆几乎一模一样。不过《仁王》中的大蛤蟆还有着另外一层身分，就是游戏中登场的服部半藏的父亲——前代服部半藏（本名服部正成，服部半藏为服部忍者军团首领世代继承的名号）。

打盹的蛤蟆

越后国村松藩（现新泻县五泉市）也有着和大蛤蟆有关的传说，一名叫做藤田的武士来到溪谷中钓鱼，发现在深山中的一条河边有一处突起的岩石，觉得这是一处绝好的钓鱼点，便坐在上面开始垂钓，此时河对面另外一位武士看到这一场景，急忙示意他赶快离开，藤田意识到后立即收拾好东西，过来询问那名武士缘由，那名武士告诉藤田，他刚刚所坐着的那块岩石下面有一张怪物的脸，能看到火红色的眼睛睁开，而且还在打哈欠，应该是还在打盹吧，这不是什么岩石，正是传说中的妖怪大蛤蟆。两人后来再回到钓鱼的场所时，发现那块岩石已经不知去向，这块岩石突起的部分，或许是大蛤蟆背上的疣吧。在一些 RPG 游戏中大蛤蟆这种怪物出场往往伴随着打盹或许也是来源于此（比如《浪漫沙加 吟游诗人之歌》中的大蛤蟆）。

鬼女

鬼女是生前心怀怨恨与不满的女性，死后化作的妖怪，在日本民间传说中可归类于鬼女的妖怪很多，而从剧情中可以了解到，《仁王》中的鬼女，乃是德川家康的正室——筑山殿。筑山殿（1542 年 ~ 1579 年），常被称濑名姬或是阿鹤（源于山冈庄八小说）。是日本战国时代今川家分支关口家的公主，父亲为刑部少辅濑名家的关口亲永，母亲为今川义元的妹妹（一说为义妹井伊氏），是与室町幕府足利氏一门的重臣今川贞氏的后代。后以义元养女的身份嫁与在今川家做人质的三河国少主松平元康（即后来的江户幕府初代大将军德川家康）结婚。然而史书中对濑名姬多以傲慢、嫉妒、恶质、孤僻等负面评价为主。因丈夫德川家康将三河国从今川家独立后，

又与今川之敌织田信长结成清州同盟，加之今川家敏感的政治血统和筑山殿本身的恶劣性格、导致其与丈夫家康、儿媳德姬（织田信长之女）关系都很恶劣。后来卷入亲生儿子松平信康谋反的政治阴谋中而遭到杀害。由于史书普遍认为筑山殿和松平信康是含冤而死，是德川家康为了向信长示好撇清和今川家关系的牺牲品，因而充满着怨恨的筑山殿在死后化作鬼女也不足为怪了。

另外再说说鬼女脸上所戴的面具吧，这个面具便是在能剧所经常使用的“般若面具”。原本“般若”是来自于梵语 prajñā、在汉语中和“智慧”有相同意思。不过民间传说中，“般若”一词已经和佛教用语意义大相径庭，多与“充满妒忌怨念”的女性形象相关联，在《源氏物语》中六条御息所因嫉妒葵上而化身怨灵，后来怨灵被通过诵读《般若经》的方法镇压下去，发展到最后成为了能剧中的般若假面形象。而濑名（筑山殿）在历史上因其善妒的性格（德川家康年轻时因为惧内甚至不敢迎娶侧室），也多与般若假面的形象联系在一起，在 2017 年大河剧《女城主直虎》中，就有着濑名在夜晚戴上般若假面的镜头。



▲般若假面。

巨大骷髅

巨大骷髅虽然各地民间的传说版本都有差异，但大多是以因战争而死却又未被埋葬的死者们的骸骨被怨念附体，所聚集成的巨大形态。会在深夜之中伴随着“咔嚓咔嚓”的声音行走，并袭击走夜路的活人，甚至将他们捏碎吃掉。在 20 世纪后半（昭和中期）的各种民俗文献上，是时常被提及的妖怪之一。不过由于缺乏年代较早的文献记载，巨大骷髅这个名字以及形象普遍还是被认为是近现代的民俗研究者杜撰出来的妖怪。在《仁王》中，巨大骷髅是关原合战的战死者的怨魂汇聚而成。

不过在 200 多年前画师歌川国芳所画的浮世绘《相马的古内里》中，在描绘平将门的遗孤泷夜叉姬召唤的骸骨形态的妖怪袭击大宅太郎光国的场景，在这幅画中就有了巨大的骸骨形象，也被认为是后世“巨大骷髅”这一妖怪形象的原型。

日本神话中的骷髅妖怪

《日本灵异记》中的记载，备后国（现广岛县）的某个男人，在夜晚外出时似乎听到了“眼睛痛啊”这样令人毛骨悚然的低语，随后在脚下发现一具骷髅，而骷髅的眼穴中长着竹子，男性将竹子取出后，骷髅便将自己被杀害的经过告诉了男子，并答应在这之后报恩。虽然巨大骷髅是 20 世纪后半才杜撰出的妖怪形象，但是在较早的日本民间记载中，并不缺乏骷髅或是骸骨形态的妖怪的记述。



■《仁王》中登场的巨大骷髅。

八岐大蛇

《日本书纪》中名为八岐大蛇，不过其还有别称八俣远吕智（《古事记》中记载），在日本神话中可谓家喻户晓的怪物，在各种 ACG 作品中也是 BOSS 担当的常客。在日本民间传说中，八岐大蛇来自于被称为“高志”的地方，《古事记》中有着“高志之八俣遠呂智、年毎に来たり（高志的八岐大蛇每年都会到来）”的记载。八岐大蛇拥有八头八尾，全身分为八叉。眼睛血红，身上长着青苔、桧树和杉木，体形极其庞大，能把八个山谷和八个山岗填满，这便是其名字的由来。它从高志来到出云，每年要求当地人献出一个女孩作为祭品吃掉。此时须佐之男（又名素戋鸣尊）从高天原被流放到出云，见到了一对老夫妇正在哭泣，询问之下才得知，这位老夫妇实则是大山津见神的子女足名椎命与手名椎命，他们有 8 个女儿，而其中 7 个已经被八岐大蛇吃掉了，此次八岐大蛇到来就要吃掉他们最后一个女儿了。须佐之男得知此事，便以娶老夫妇的女儿奇稻田姬为妻为条件前去讨伐八岐大蛇。为保护奇稻田姬，素戋鸣尊将她变成一只梳子（栉）插在自己的头发上（因此奇稻田姬又有别名叫做栉名田姬）。由于八岐大蛇嗜酒，须佐之男让足名椎命与手名椎命酿造烈酒（八塩折之酒），之后在围墙上凿了八个洞，各自摆了装满烈酒的酒桶。八岐大蛇闻到酒香，八个头便各自自钻进八个洞中饮用烈酒，接着便酒醉倒地，昏睡不起。此时须佐之男趁机手持自己的武器“十握剑”，将八岐大蛇斩杀。在切到尾巴的时候，十握剑的剑刃却敲出了缺口，将尾巴逐一剖开看才发现，原来其中含有一把坚硬而锋利的宝剑，须佐之男将此剑献给天照大神，此剑便是之后成为日本皇室三宝之一的“天丛云剑”。而成功讨伐了八岐大蛇的须佐之男娶了奇稻田姬为妻，定居于出云国。作为日本神话中最著名的妖怪之一，八岐大蛇被凯瑞召唤作为最终 BOSS 登场，也确实对得起它的身分。



■《仁王》中登场的八岐大蛇。

百目

此百目并非平安时代传说中的妖怪百目鬼，而是身体表面长着无数的眼睛的妖怪，尽管在水木しげる所著的《图说日本妖怪大全》中有收录，并记载有着喜爱夜行的特性，遇到夜行的路人会让身上的一只眼睛跟随其后。但是这些说法在日本的民间传说中却很难找到相应的记载，因此被认为是杜撰的可能性居高。而“全身布满眼睛”的妖怪形象，在特摄或是科幻电影中却是颇为常见，因此在《仁王》的隐藏任务中的 BOSS——宰相约翰·迪伊，其历史原型是欧洲神秘学中有着重要地位的灵能学者，将这只来自于日本但却并没有明确的民间传承形象的虚构妖怪作为其妖怪化身，其反而显得颇为契合。


▲《女神转生》中登场的八岐大蛇。


■《仁王》中登场的百目。

洗牌后的众神之战
2016 模型手办十佳作品赏析

文：光明の信仰　编：宇宙人　美编：咕噜

随着自 2015 年末以来的模玩业界的大幅收缩势头的逐渐褪去，转眼间 2016 年也结束了，在这期间，仅是笔者所知，就有国内外超过 10 家以上的知名模型厂商或转型或合并重组，几经波折的市场在年初的混乱之后也渐有平息之势。

纵观全局，几大厂商独霸市场的境况已经不复存在，纵是万代、HT、手办御三家这种超级大厂，也难免为了自身的长远发展和众多精英厂家展开了激烈的角逐。就拿万代来说，我们不难发现以往的“换色重置”战术在今年已大幅度缩减，在现在看来，我们作为玩家是彻底的获益一方，已经渐渐稳固的市场环境带来的是价格的回落，以及在各个方面素质相较于大厂商更具竞争力的精英新生代厂商产品问世。

好了，现在就让笔者带领广大读者来盘点一下 2016 年内问世的十大手办模型佳作，赏析一下这一年内的精品吧！



第10位 阴谋与阳谋

【万代】METAL BUILD 异端高达蓝色机 成品模型

好了，首先是每年惯例的批判改色重涂时间！把今年的犯人给我拉上来！什么？万代？我擦怎么又是你小子！年年上榜你有瘾还是咋地？而且依然是 MB 系列，你换个花样成不！

平心而论，这款蓝异端的整体表现令人满意，其优点在于本体面相和比例优秀（废话，就是红异端改色重涂而已），可玩性较高，配件方面是一大亮点，不仅多，品质也很不错。然而，优点也就仅此而已了。记得当万代 MB 系列刚推出红异端的时候，笔者就和朋友断言这是个巨大的阴谋，改色、重涂、限定和配件包换着样玩不出七八款都算万代良心，但让笔者没想到的是这个阴谋暴露的是如此之快：在红异端出货一个月之后，MB 官网就公布了蓝异端的消息，这算是让笔者意料之外的情理当中吧！对于这种换色重涂的伎俩，笔者实在是发自内心的拒绝。不过在看了官图之后，最终让笔者下单预定的原因竟是良心的配件量，不得不说，老 B 啊，你这一手真是玩的漂亮，莫非这就是传说中的喂给你一口屎玩家还说好吃的境界么！

抛开重涂不谈，蓝异端最为致命的缺点，就是本体居然完全复刻红异端，所以之前红异端天线松、关节松的问题仍然没有解决，这种上当受骗的感觉让人非常之不爽。说实话，要不是因为看在配件实在是很良心的份上才勉强排在第十，这次榜单恐怕就要 PASS 掉这款了，另外加上依然缺乏入手的直通途径和国内市场炒作等老生常谈的问题，价格长期居高不下也是个很让人头疼的事情。



作品面相：★★★★☆　细节处理：★★★★☆　技术突破/改良：☆☆☆☆☆
性价比：★☆☆☆☆　入手难度：★★★★☆

第9位 重装上阵

【万代】MG192 高机动精神力扎古 Ver.Ka 组装钢普拉模型 c



凭借 2016 年推出的 OVA 动画《机动战士高达 雷霆宙域》的大获好评，同时又是作为万代的年终压轴 MG 大作，MG192 高机动精神力扎古自然是不会砸自家招牌的软脚货色。不论是成品面相，还是配件的丰富程度，都属于万代出品的精英产品范畴，模型于 2016 年 12 月初发售，定价为 9000 日元。

这款 MG 作品笔者的评价是厚道、实惠、还原度高，但缺少应有的万代式精神。先说优点吧，30+ 板件的容量绝对对得起这个价格，真是厚道到家；组装完成之后的面相十分不错，安装全配件以后的造型也颇为霸气。特别值得一提的是，此款 MG 雷霆宙域扎古的分色方面非常优秀，就拿肩甲来说，每一个喷口都有分色部件，部件总数多达 10 多块，组合之后细节效果爆表。肩甲如此，本体外甲更是不含糊，将宇宙用扎古的配置还原到了极致。不过至于极具“雷霆宙域”特色的包裹式关节和动力管效果，就是一个见仁见智的事情了——并不是不好或不还原，但笔者总觉得本身原著里的这个设定就不是很好，因为在动力管上包裹一层保护封装还可以理解，但关节上也包就有点多此一举了……

好了，说说不足之处吧。尽管这款雷霆宙域扎古实惠、霸气，又有很高的还原度，但笔者在组装完成以后，总觉得缺少了一点什么。这个感觉一直持续到了笔者看到手上的 MG 强尼莱丁扎古的时候。这时笔者才想通，这款雷霆宙域扎古的问题在于和以往作品相比缺乏了改进和改良。将雷霆宙域扎古和强尼莱丁扎古相比，我们不难发现，两套套件都是采用了扎古 2.0 套件，所以说，扎古 2.0 的关节松弛、裙甲和大腿搭配造成的可动性捉急通病依然存在。另外金属色水贴只有特典中附送，也就是说日后的大货只有标配水贴。在改良这一点上，作为万代这个超级大厂都没能做到，真的实属不该，在加上今年这个百家争鸣的特殊环境，更另这款年终压轴 MG 大作减分不少，所以排在第九位。

作品面相：★★★★☆ 细节处理：★★★★★ 技术突破/改良：☆☆☆☆☆
性价比：★★★☆☆ 入手难度：★★☆☆☆



第8位 势如破竹的胜利

【寿屋】1:8 RE: 从零开始的异世界生活 艾米莉亚 手办



2016 年 4 月的新番产生了一部佳作，那就是一度成为本年度话题的《RE: 从零开始的异世界生活》。在这里并不想过多地安利这部作品，只来谈谈这部作品的影响和衍生出的手办模型。

本作在播出第一集之后立即成为业界的焦点，穿越、类网游的世界观设定、讨喜的人设、独特的萌点、成熟的分镜、高质量的 CG、老练的节奏拿捏、神转折的剧情和恰到好处的剧本改编都是使这部番迅速爆红的原因，而且“白狐狸”的野心不仅止步于此，就连动画本身的首发一小时特别篇，似乎都成为了新生代番的标杆。

就是这么一部野心十足的新番，制造了爆炸性的传奇成功之举，之后势如破竹地将这种成功引入了 COSPLAY、周边产品、衍生广播剧和手办模型等多个领域，据笔者所知，甚至还有衍生的舞台剧……更加厉害的是，“白狐狸”依靠《RE: 从零开始的异世界生活》的这种成功所产生的各种连锁成功效应，竟然让人有种“理所应当”的感觉，实在是叫人佩服。

2016 年 9 月，寿屋出品的 1:8 女主角艾米莉亚手办出货，据说在 11 区这款手办货量非常紧缺，所以自然而然地，等到国内代理大货到齐，已经是 11 月底了……笔者由于当初预定时是在外出差只赶了末班车，被代理商多坑了几十块钱，而且是只匆匆地看了两张官图之后就慌忙被催着下单了，待拿到之后，这款手办带给笔者的惊喜着实不小，这个中的原因，在这里虽不便说明，但相信我，这钱花的绝对不亏！



好了，说说手办本身吧，笔者认为亮点在于本品依靠寿屋成熟的上色技术和本体造型的高度还原，成功地营造了女主艾米莉亚青春靓丽又带点缺乏自信的感觉。手托冰锥法术，面容上所表现出的期待感似乎是在说“呐！你看我还是很强的吧？”但微微耸起的左肩和略显拘谨的身姿却似乎是因为世人对精灵的偏见所致，虽是一款手办，却能够集合多种情感，可以说这是一款充满了灵性的作品。缺点方面在于这款手办虽面相不错，但依然缺乏技术上的突破和改良，是一款中规中矩的寿屋出品。最后，值得一提的是，上文中提到的“不便说明的惊喜”，如果读者大人们迫切地想要知道，笔者只能说，诸君在网上搜索详尽测评后便知……

作品面相：★★★★☆ 细节处理：★★★★☆ 技术突破/改良：☆☆☆☆☆
性价比：★★☆☆☆ 入手难度：★★★☆☆

第7位 完美的金刚

【ThreeA Toys】变形金刚 擎天柱 不可变形模型



时入十月，ThreeA Toys 电影版擎天柱出货了，笔者对这款模型的期待度是非常高的。如果说大黄蜂带来的是惊喜，威震天带来的是失望，那么擎天柱所带来的就是巅峰。

这是 3A 变形金刚题材中的第三款，还记得当初官图刚出的时候，被多少玩家大骂土肥圆，差评可谓铺天盖地。不过 3A 显然是吸取了同行 HT、SS 等大哥的经验教训，及时拉长了上半身、修改了胯部、同比修改了身腿比例。尽管几经跳票，但实物在手时，笔者顿时觉得那些都不重要了。

分三个说方面说说优点，首先是配件方面，需要自己组装的有车窗两个，裙甲两片，车轮四个，武器由于存在普通版和官网版的差异，所以存在出入。笔者入手的是官网版，包括热能刀两把、左手拳套一个和官网版独占的能量炮。值得一提的是，有很多玩家都向笔者提出了为何只有左手拳套的问题，那么在这里统一安利一下好了，这个问题其实很简单，因为在电影里柱子哥只使用过左手拳套，所以就只有这一只咯……这让人不禁为 3A 对还（jian）原（shang）度拿捏点赞！

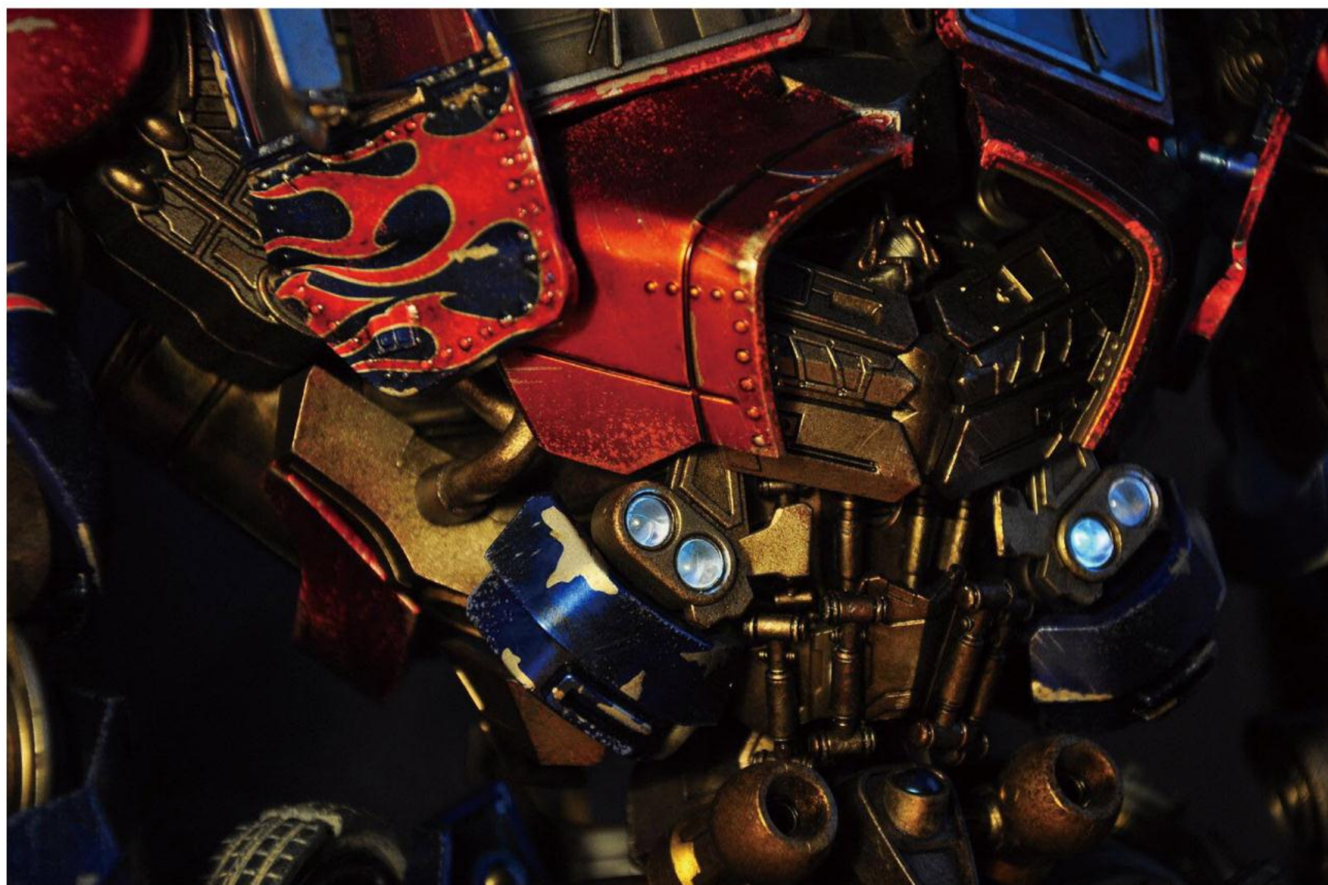


其次，涂装和细节方面放在一起说。3A 是旧化涂装的老司机，稳得很。仿汽车烤漆的涂装简直不能再棒，官网大炮的涂装也非常出众，全身微战损和剐蹭旧话毫不含糊。不过这里突出一个细节，就是汽车轮胎的涂装，车胎泥泞的涂装可谓几近乱真，丝毫不让人觉得违和。其实泥泞的车胎是很多模型厂商的死穴，大家都不愿意触这个霉头，凡是汽车轮胎基本都是全新质感，更别说做旧了。3A 既然敢做，就证明人家有这个自信，而事实证明，他们确实是有。

第三个方面是整体面相方面。因为经过胯部腿部的修改，比例已经非常完美了，对于一款价格 2K+ 的玩具来说，笔者并不想干吹毛求疵的事情，因为那样很不道德。

最后来谈谈缺点吧，那就是本品的价格问题，正是因为这个问题，才将这款没什么毛病的模型硬生生地从前三的位置上拉到了第七名。2K+ 的价格本来就属于高档玩具的范畴，但由于这款模型那令人发指的关注度和上面谈到的所有优点的缘故，使得其一出货价格就水涨船高，除非预定，吃现价格在出货第二天就涨到了一个匪夷所思的位置上……目前全新现货的价格稍有回落，但普遍价格依然超过 3K，真是让人遗憾。

作品面相：★★★★★ 细节处理：★★★★★ 技术突破/改良：★★☆☆☆
性价比：★☆☆☆☆ 入手难度：★★★★☆





第6位 一发入魂的新品

【TAKARATOMY】MP32 黑猩猩队长 可变形模型

今年 TAKARATOMY 终于放下了 G1 系变形金刚，转而设计制作了 BW 系列的领袖黑猩猩队长，让人着实惊喜。记得当初在电视台播出动画的时候，笔者可是一追到底，一集都没漏过，非常喜欢黑猩猩队长和黄豹。然而后来推出的各类 BW 系列变形金刚玩具，却一直没出现过特别让人满意的作品。

在本榜中出现两次变形金刚虽然不是我的初衷，但这款 MP32 黑猩猩队长的品质实在是太过惊艳了，这让本来很少涉猎"金刚圈"的笔者都直接在出货之后去吃了现。直到今年 TAKARATOMY 早些时候公布黑猩猩队长灰模时，笔者直觉认为一款完美的 BW 变形金刚即将问世了。果然，到货吃现之后这款作品惊艳的品质没有让笔者失望。其整体高度大约是 MP 小车系列的等身高度，野兽形态毛发成型和涂装非常细致，金刚形态也 100% 还原了动画中的形象；变形方面秉承了 MP 系列多年的品质经验，设计得合理又简便；配件方面本品包括两把战斗弯刀，三款金刚形态的替换面孔以及两款野兽形态的替换面孔，可以说可玩性还是很丰富的。唯一的缺点就是野兽形态下，身体表面的缝隙过大，相信 TAKARATOMY 在 BW 系列的后续作品会在这方面有所改观。

总的来说，黑猩猩队长作为 BW 系列的第一弹首发作品，其各个方面都确实做到了 MP 应有的大师级品质，年度强烈推荐，故排名第六。

作品面相：★★★★★ 细节处理：★★★★☆ 技术突破/改良：★☆☆☆☆
性价比：★★★☆☆ 入手难度：★★☆☆☆







第5位 天性的肉体

【Mega House】海贼王 POP 限定娜美 Ver.BB 02 Repaint

P.O.P LIMITED EDITION 系列分支"Ver.BB"，是将《海贼王》作品中的女性角色以性感、特殊的泳装美女作为主题呈现的全新系列，此系列中登场过数次的当家花旦娜美，再次于 2016 年 6 月登录官网预定，且为官网限定版商品。凭借着比原版更加出色的涂装和官网限定的噱头，一时间在 POP 圈内引起了不小的轰动。

这次的 Ver.BB 02 重涂版在外型上与先前发售的 Ver.BB 02 在造型上并无差异，绑着大马尾，脸上浮出调皮的微笑，正将她的鱼人岛时尚名牌"Crimin"T 恤大胆撩起至胸前，展现她令人心驰神往的好身材。由于服装色彩改成鲜艳的黄色及华丽的桃红色，所带来浓浓的南国风情，更加适合这般炎炎夏日的气息。

笔者认为这款限定版重涂娜美的亮点有两个，第一是忠实还原了她那惹火曲线，再配上一颗传神的"坏笑"表情头雕，不论从哪个角度观赏都令人感到血脉贲张。第二是涂装方面相较于原版涂装用色更加柔和细腻，人物皮肤光滑感的处理真得很棒。同时肌体的涂装相较于之前的作品提高了一个档次，这是非常值得肯定的进化。所以尽管是坐姿，由于腿部线条的涂装处理自然，也尽显娜美双腿修长之美。

从整体来看，手办的姿势造型在展示少女性感优美的身体时，也不失对身体细节的刻画，如傲人的胸部曲线和平坦性感的小腹，表情传神的头雕和扎成马尾的金发，更加衬托出娜美阳光健康的气质，整个画面正如一朵怒放的美人蕉一般，一幅天性绝伦的画面即呈现在眼前。

有人说，所有的重涂都是厂商骗钱的圈套，或许在大多数情况下确实如此，但在这款娜美身上，笔者却看到了 POP 的久违的诚意：极其传神的的头雕和天性美感躯体的完美结合、上乘的涂装和细节，再加上相较于 POP 之前手办作品，涂装和人物肌理的刻画上有了明显进步，便成就了此款手办上榜排名第五的原因。

最后，顺便一提，此款 POP 限定娜美正是位居 2016 年度日本 moeyo 网站十大最受欢迎手办排行榜之首的作品，可见本品的人气之高。

作品面相：★★★★★ 细节处理：★★★★☆ 技术突破/改良：★★☆☆☆
性价比：★★★★☆ 入手难度：★☆☆☆☆

第4位 不一样的情调

【Threezero】1:6 孤岛危机 纳米生化服 先知 官网版兵人模型



由于笔者在年中有一段时间并未关注模玩圈，使得本人险些错过了一个精品 之作，就是这款 Threezero 出品，出自游戏《孤岛危机》的先知纳米生化服。

这次首先阐述排在第四名的原因，这款作品之所以能进入前三名，是因为主要有以下三个方面的原因 ：

第一，是几乎无可挑剔的整体素质 ：实物在手本品给人的第一眼感觉就是漆面喷涂得相当的细致，即使在极小的细节上都没有发现明显的飞边或漆面不平整。配件方面，CAR V2 突击步枪、飓风冲锋枪和捕食者复合弓的各方面处理得也很到位，涂装优秀，而且复合弓具备开弓功能，细节也丝毫不马虎，既清晰又干净。除了三把主武器，本品还附带了 CAR V2 突击步枪的榴弹发射器以及三枚捕食者复合弓专用弓箭。

第二，Threezero 的惯例，售后态度良好 其实笔者手中这款先知的附属配件专用弓箭，在开盒过程中遗憾地损坏了（非中奖，是个人手残把弓箭搞断了）。在联系厂家售后服务之后，被告知可以在第二批大货出货之后给我邮寄一个弓箭补件，并向笔者索要了邮寄地址。反正笔者认为这种人为造成的损坏厂家是完全无责的，或许是出于责任心，也或许是由于维护 Threezero 的一贯良好形象，但只要是管了，作为玩家，我们就有理由为其点赞。

第三，是因为对于产品细节的把控和严格的质量把关 ：其实，不用多说，相信广大兵人玩家们心中都有数，Threezero 拥有最少的售后投诉，以及相当高的客户满意度。相较于其他厂商，甚至是业界龙头 HT 来说，Threezero 在产品质量上都具有绝对优势。笔者在细细品评一番之后 发现大货和官图之间的差异很小 即使略微存在瑕疵，也是可以轻易自行微调的。

总的来说，这款 Threezero 孤岛危机先知，的确是一款让人值得入手的一款产品，就其品质和定价比来说，绝对是物有所值的，但排名第四的原因在于本品虽然拥有较好的面相和精良的涂装，但依然存在着两个问题，那就是造型手配件只有四种，对摆设造型会造成影响，另外头雕无 LED 发光机构也是减分项。





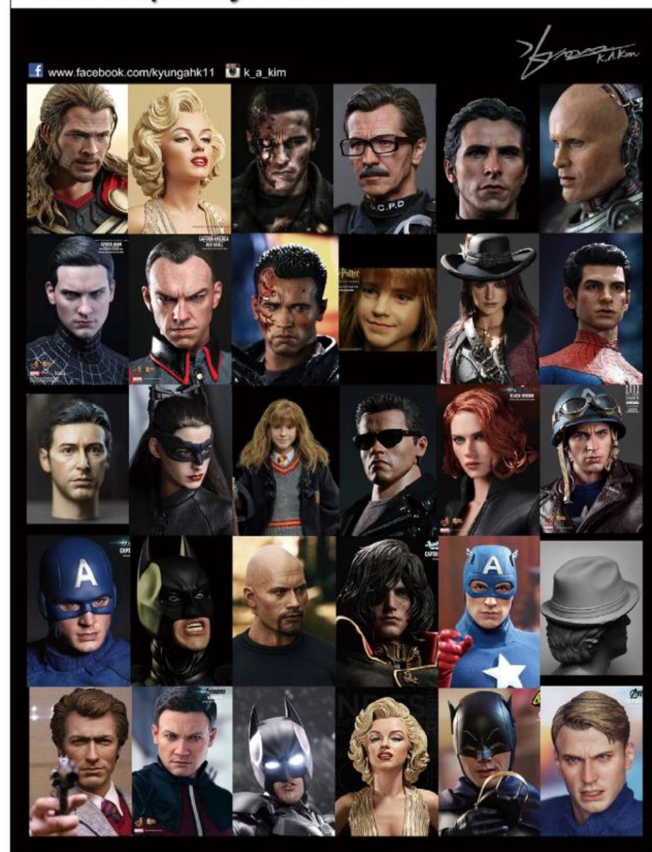
作品面相：★★★★★ 细节处理：★★★★☆ 技术突破/改良：★★★★☆ 性价比：★★★☆☆ 入手难度：★☆☆☆☆

第3位 异军突起

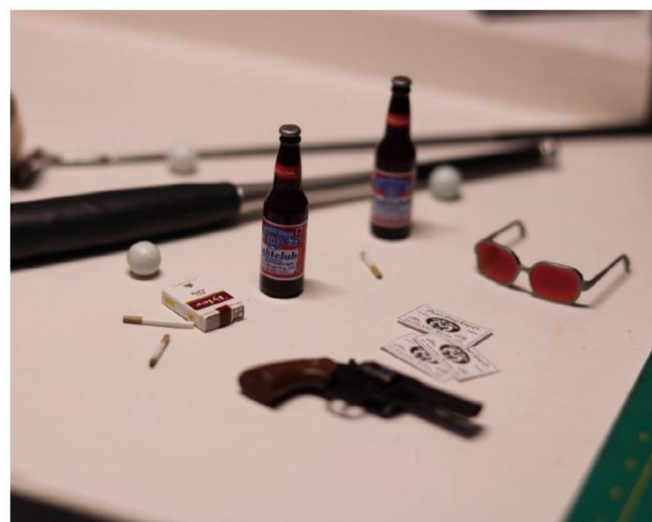
【BLITZWAY】1:6 搏击俱乐部 布拉德·皮特 套装版本兵人模型

韩国人偶品牌 BLITZWAY 推出 1999 年电影《搏击俱乐部》中由布拉德·皮特 B 扮演的泰勒 12 寸人偶已于 2016 年 9 月开始全面到货了。

这里先对这个今年首次入榜的新生代韩国人偶公司 BLITZWAY 做一个简单的介绍吧。BLITZWAY 公司实际上并不算很新的厂家，曾推出过许多款广受好评的兵人模型和雕像作品，如李小龙雕像、玛丽莲梦露雕像、疤面煞星兵人等等。这个厂商所雇佣的大部分头雕制作师都是来自韩国的大师，如大名鼎鼎的美女头雕师 K.A.KIM 等，所以 BLITZWAY 引以为自豪的特色就是精致的头雕刻画，这个特色一直被 BLITZWAY 很好地保持着。



▲ K.A.KIM 的作品

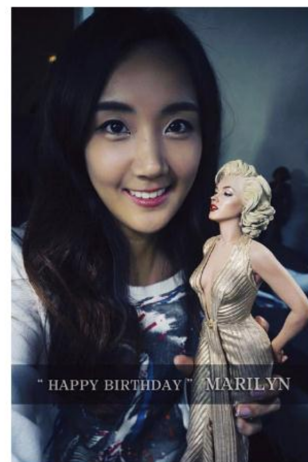


在这里再多说两句，就是关于 K.A.KIM。这位天才美女头雕师，正是前 HOTTOYS 的首席御用头雕师。她受雇于 HT 期间，曾贡献过数十款经典的头雕作品，读者大人们可以通过下图对她的作品有一个了解。

好了，现在来看看这款搏击俱乐部版布拉德·皮特兵人模型的表现吧。笔者预定的是套装版本，这个套装给出了双素体双头雕的豪华基本配置，此外还有大量的相关配件，其中既有沙发、圆桌、浴袍、浴室管道、高尔夫球杆等大型配件，也有如香烟、烟盒、手枪、酒瓶等精致的小型配件。头雕不用多说，既是 KIM 出品，毛寸头雕和平头头雕的刻画都非常传神，笔者想要强调的是那些精致的配件。

笔者认为，一款 2K 价位的兵人模型是否出彩，完全是看配件，而本体根本不是精品的鉴别点。因为如果本体的做工都对不起 2K+ 的价位，那这家公司还是转型做别的吧，别再做兵人模型了。搏击俱乐部版布拉德·皮特正是具备了拥有一套精致配件的这个特色，才备受玩家们追捧的。“大件”沙发、圆桌做工精致自然，重点是那些超神的“小件”们，例如那两瓶商标都很清晰的啤酒瓶，还有那个似乎会掉出香烟的烟盒。如果大家自己观察的话，会发现在烟盒这么小的配件上，细节一丝不苟，不仅商标印刷清晰，而且开包地方露出的香烟更是点睛之笔。将这些配件和本体兵人放在一起组合出的场景，简直是电影中场景的绝佳复刻，如果玩家手中的相机足够给力，拍出的照片完全可以达到电影剧照的效果。

总结一下，这款套装之所以排名第三，是因为师出名门的头雕刻画、极致良心的配件量和精致超神的细节描绘。而且随着近几年 BLITZWAY 技术的越发成熟，再加上云集了业内众多大师的头雕制作团队，仿佛 BLITZWAY 产品仅仅经历了两三款作品就发生了根本质变，这是让人非常钦佩的。然而这款作品未能夺冠的原因或许是 BLITZWAY 的经验还没有 HT、SS 这种老大哥级别的厂商丰富，在一些细节上还存在粗糙点，举例来说，这款搏击俱乐部版布拉德·皮特素体的脚踝可动性捉急，几乎没什么接地性；还有就是皮衣限制可动性这种小问题了，笔者认为这些小问题都是可以经过微调修正的，并不是特别难以攻克的技术难关，而这种小问题体现出的粗糙点，出现在一款经典作品之中实在让人遗憾。



▲ K.A.KIM





作品面相：★★★★★ 细节处理：★★★★☆ 技术突破/改良：★★★★★ 性价比：★★★☆☆ 入手难度：★★☆☆☆

第2位 不容失败的逆袭

【HOTTOYS】1:6 合金压铸《钢铁侠 2》战争机器 兵人模型

2016 年，HOTTOYS 出货的大部分兵人，尤其是《复仇者联盟 2》系列作品都惨遭跌价滑铁卢，八成复联成员都掉价进入了“八百块联盟”。深受打击的 HT 决心在年底凭借《钢铁侠 2》版本合金战争机器逆袭市场，打一场不容失败的翻身仗。几经修改之后，才成就了现在合金战争机器的最终形态，可以说这是 2016 年 HT 出品的兵人模型里，笔者最为满意的一款，说他是无可挑剔的铁人都绝非过誉。

先来谈谈面相方面，这款战争机器并非塑料侠版本的换色重涂版，而是经过重新设计后全新开模的合金压铸新品。相较于前辈塑料版战争机器，本体更加厚重、粗犷，细节方面也更加丰富，并且继承了前辈的全部优点，例如一直被广大玩家称道的右肩导弹箱设计和左肩“前妻”导弹机构，更为让人兴奋的进化则是加入了塑料版战争机器中没有实现的细节，如背部增加的格林机关炮基座细节和双腿内构。本品涂装则明显比前辈提升了一个档次，合金版的涂装更还原电影设计，微战损效果也更自然、合理。

其次，配件方面。合金战机的配件除了继承了塑料版的配件之外，加入了一套战损替换件，这套战损替换件除了包括面罩、胸甲、肩甲、腿甲、背部喷口和肩部武器外甲外，还有一个断掉的格林机关炮替换件，实在是





让我等铁人粉泪目。

最后仔细品评一下此款战争机器的进步之处吧。一是合金战机借鉴了1比4钢铁侠肩部设计的长处，在优化了可动性的同时还修改了之前导致肩甲不能服帖的问题，二是不知道大家注意到没有，战争机器尽可能地隐藏了螺丝孔和LED开关，三是尽量增加了战损件、替换配件的数量，让产品的可玩性提高了一个档次。转眼间，算上合金战争机器的话，钢铁侠的合金压铸洗牌作品已经推出两款了，今年的这款作品，无疑是为广大玩家们注射了一针强心剂，同时也让玩家们更加期待后续的合金压铸洗牌产品了，即使是单纯的营销手段，这款合金战争机器都算是交出了一份让所有人满意的答卷。

写到这里，笔者想借用钢铁侠2中武器商贾斯汀·汉默的一段话来阐述本款兵人模型排名第二的原因 这是顶级古巴雪茄，高希霸，蒙特克里斯托。这是响尾蛇飞弹，附装旋风炸药，具有环三次甲基三硝基胺炸药，足以炸毁一座碉堡以及藏在更底下的碉堡，它再聪明一点就会自己写书，绝对比小说《尤利西斯》更艰涩，而且还会自己读给你听。这是我的艾菲尔铁塔，我的拉赫曼尼诺夫第三交响曲，我的经典之作。

作品面相：★★★★★ 细节处理：★★★★★ 技术突破/改良：★★★★☆ 性价比：★★★★☆ 入手难度：★☆☆☆☆

第1位 究极之爱

【Cinemaquette】1 :3 钢铁侠 MK43 雕像

几经周折，Cinemaquette 的这款 1 :3 钢铁侠 MK43 雕像终于在 2016 年 1 月出货了，虽比原计划的 2015 年四季度晚了一些，不过等到实物到货，凡是预定的玩家都有一种终于等到你的感觉，因为其品质实在是太完美了。

笔者先说明一下，这款钢铁侠雕像全球限定 1000 套，官方发售价格为 14000 元人民币，价格着实不菲，几乎属于私人定制的范畴。所以笔者绝不是在做广告，更不推荐各位读者入手。但入选第一名除了产品素质的硬指标以外，还有一些其他的原因，且听我详细分解。

先来谈谈产品素质这个硬指标吧。相信读者朋友们通过图片已经直观地看到了，这款如镜面一般，光而不油、闪而不俗的涂装漆面。但涂装终究仅仅是一个方面，CM 的这款雕像拥有登顶实力的真正原因是在很多方面产生了业界的第一。

首先是造型设计 :作为一款雕像，POSE 的设计很重要，为此 Cinemaquette 为版权方漫威总部提交了六套备选方案，经过层层筛选，才决定出现在这个最终方案，笔者认为目前市面上的铁人雕像里，这个设计确实是最好的。其次是细节 :本品虽然是不可动的雕像，却采用了和电影中完全一样的头盔开合机关细节，这在业界内是首次出现的，撇开这个细节本身的出色不谈，笔者想说实际上做成这样是有用意的。这用意就在于为了配合第三个方面 :本品拥有一个令人惊叹的头雕！胡须和眉毛的植发、真人扫描的头雕以及硅胶皮肤首次运用于雕像之中，种种业界第一的指标共同造就了这颗头雕的绝佳品质。仔细观察这个头雕的话，我们不难发现，这颗头雕的面相和真人的同步率高达 100%，植发处理得相当自然，皮肤涂装真实，目光炯炯有神，被广大玩家追捧为神头雕之物绝非浪得虚名的俗物。

如上所述，这款 1 :3 钢铁侠雕像之所以备受关注正是因为具备了其他厂家所不具备的极高素质，所以笔者才说，优秀的漆面仅仅是其成功的一个方面而已，相较于其他优秀的属性，漆面处理成这样，感觉上反而是理所应当的，更不用说本品包括的极具气势的发光地台、收藏证书、唐尼签名复印件一类的标配了。

接下来谈谈刚才提到的其他入选原因，这才是我最想说的问题。时至今日，广大模型厂商通过对技术上的不断突破和进步，使得产品仅是同几年前相比都产生了质的飞越（换色重涂的复刻品并不算在内，且除去怀旧情怀玩具这一因素），我们手中每年到货的模型、手办、兵人几乎都能代表了半年度所属厂商的最佳品质，但价格上却逐步进入了一个缓和回落期。这就是说，当高新技术成为了新技术，再从新技术成为普通技术，甚至成为了可量产的标准配置的时候，所带来的结果必然是价格的降低！或许再过几年，一款时下上万元的雕像，在实现了技术量产化的情况下，变成一千出头甚至是几张红票就能拿下的精品都不是梦噢！毕竟相较于 HT、SS 这种大公司，Cinemaquette、巴西厂、BLITZWAY 等一大票新生代精英厂商还是很年轻的，年轻就是资本嘛！

作品面相：∞ 细节处理：∞ 技术突破/改良：∞ 性价比：？星（根据个人财力和对铁人的爱而定） 入手难度：★☆☆☆☆





总结一下，2016 年过去了，但各大厂商和新生代精英厂商之间的市场争夺之战依然还在持续，例如各种变形金刚第三方厂商和 TAKARATOMY 等老牌变形金刚厂家的精品拉锯战；各类雕像厂商与 SIDESHOW、Prime 1 Studio 等王牌厂家的新品对决等等。作为消费者和玩家的我们，把这一切都看在眼中，我们的选择多了，也就有了更多的对比和筛选，从而逐渐地摆脱了激情消费的劲头，转而增加了更多的思考和理性，不得不说这是一件好事！因为厂商们只有不断地推陈出新，绞尽脑汁地推出更具竞争力的精品，才能入广大玩家们的法眼嘛！

在“无尽”的冒险的背后

《无尽传说 艾尔文年代记》(三)

著：安彦薰　插图：藤村あゆみ　译：秋沙雨　美编：雷普利



登场角色介绍

●艾尔文（艾尔弗雷德·温德·斯文特）

游戏的同伴角色，本篇小说的主角，为了某些目的而以佣兵的身分与裘德和米拉进行接触。真正身分是组织“阿尔克诺亚”的一员，与普蕾札曾是恋人关系。

●普蕾札

利泽·马克西亚两大国之一亚·裘尔国王盖亚斯直属部队“四象刃”的成员，身材火辣的眼镜美女，擅长水属性精灵术，经常在国外进行间谍行动，与艾尔文曾为恋人关系，两人之间有过一段结局并不美好的过去。

●阿古丽雅

利泽·马克西亚两大国之一亚·裘尔国王盖亚斯直属部队“四象刃”的成员，长发红衣的少女，擅长火属性精灵术，曾是亚·裘尔的敌国拉·修加尔的名门贵族“六家”之一托拉维斯家的庶女，在托拉维斯家灭亡之后被盖亚斯捡到，之后成为了“四象刃”的一员。

●裘德·玛提斯

游戏的主角之一，15岁的医学生少年，因为与米拉相遇而引起的一连串事故导致不得不开始旅行，擅长格斗技，头脑很好，有着很强的观察力，不过在某件事发生之前都比较缺少决断力。

●米拉 = 马克思威尔

游戏的主角之一，能够使役四大精灵的精灵之主，有着很强使命感，不过由于缺少人类的生活体验所以平时偶尔会闹出些笑话。

●蕾娅·罗兰德

裘德的青梅竹马，擅长棍术，师从母亲的活泼少女。

●罗恩·J·伊鲁贝鲁特

卡拉哈·夏尔的领主夏尔家的执事，曾为六家之一伊鲁贝鲁特家的后裔以及拉·修卡尔的著名军师，离开军队之后开始侍奉夏尔家，由于一些事件而与裘德、米拉等人一起同行，能够使用如同乐队指挥般的剑技与精灵术。

●艾丽泽·卢塔斯

随身带着名叫“提坡”的会说话人偶的少女，个性有些害羞，实际为亚·裘尔所开发的新技术“增灵极”的被实验体之一，提坡是她的增灵极，也因此能够使用强大的精灵术。

●缪泽

米拉的姐姐，知道利泽·马克西亚诞生的真相，使命为杀死所有知道这一真相的人。

●尤尔耿斯

亚·裘尔部族之一奇塔尔族的年轻男性，曾经协助过裘德等人。后来为了给未婚妻伊斯拉治病，在断界壳消失之后和艾尔文一起开始做生意。

※注意：本篇小说涉及《无尽传说》与《无尽传说 2》的剧透。

尼·艾克利亚的追忆（后）

在第二天的下午，艾尔文一个人离开了旅馆。当他想要结清住宿费的时候，有些冷淡的老板告诉他不需要付钱，看样子就连这些事先让普蕾札给处理好了。

“她真的是，做好了我随时都会擅自离开的准备。”

里里外外都受到普蕾札关照，事到如今他居然还感到有些忸怩。他一边想着这事，一边走了出去。

艾尔文离开村子之后所走的方向是距离这里很近的伊拉特港口。

在今天早上普蕾札来到艾尔文的房间里告诉他，她将会和阿古丽雅一起乘船出海。

只要在港口等着的话，那么就应该能与返航的两人汇合——艾尔文之所以以伊拉特港口为目的地就是因为他做出了这一判断。

昨天晚上阿古丽雅质问他今后打算怎么办，而他就打算在那里告诉她们。

普蕾札很少见地告诉了艾尔文说现在正在对沉入海底的库鲁塞尼克之枪进行打捞之类的，当然，这也是盖亚斯下达的命令。如果缪泽听到风声的话就会想办法来阻碍打捞作业，所以盖亚斯就让普蕾札等四象刃的成员在附近进行警戒。

为什么盖亚斯事到如今也还要打算拿到库鲁塞尼克之枪呢？

抵达了港口之后艾尔文一边感受着迎面吹来带着潮气的海风拍打着全身的感觉一边思考着这件事。

盖亚斯已经知道库鲁塞尼克之枪的真正用途，他如果打算把这个东西打捞上来之后再次使用的话，这也就意味着他打算再次打开断界壳的缺口。要是真的打算这么做的话，艾连匹奥斯那边也肯定不会视而不见吧。运气好的话就是这边能找到突破口，而也很有可能会是那边再次集结大量战力来对利泽·马克西亚一举进攻。

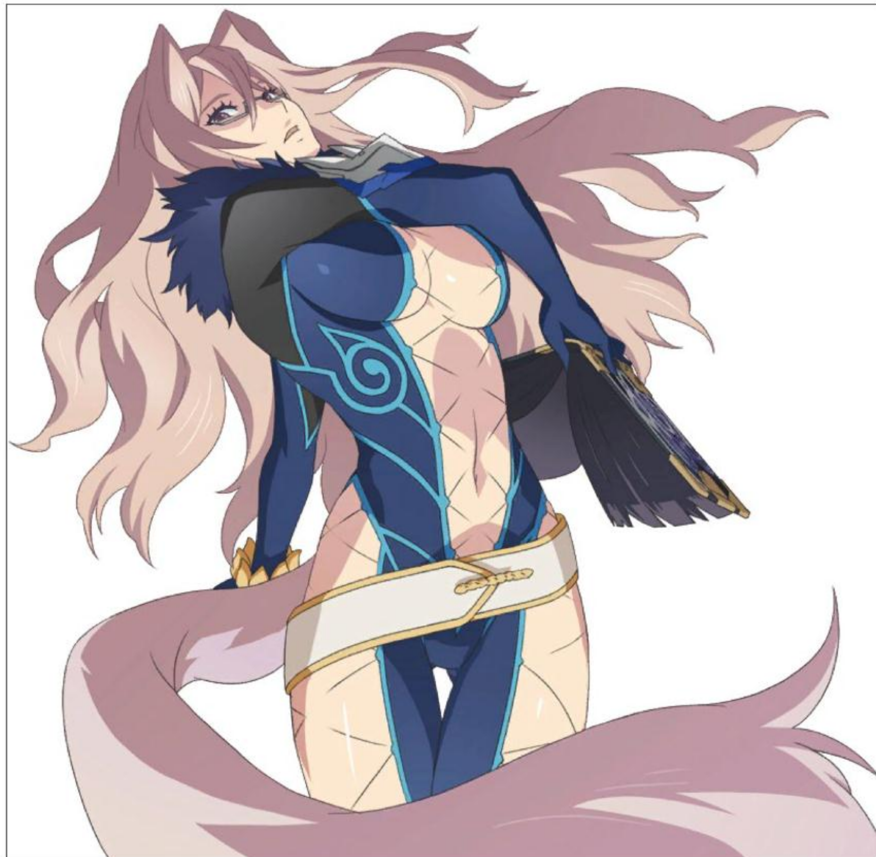
当然，盖亚斯是在知道这些事的前提之下打算把库鲁塞尼克之枪拿到手吧。

“面对艾连匹奥斯也会从正面应对，不愧是‘引领世界的人’，连气魄都与众不同。”

当利泽·马克西亚和艾连匹奥斯之间正式开战的时候会变成什么样子？

艾尔文开始在脑子里进行想象。

一般来说的话艾连匹奥斯那一方是非常有利的，不过这一前提是建立在他所知道的过去艾连匹奥斯的斗力之上，那战力不一定能维持到现在。玛纳枯竭这对艾连匹奥斯来说牵连着世界生死的难题不仅仅影响着人们的日常生活，对其他的各个领域也依然造成着影响。



利泽·马克西亚一方的优势在于拉·修加尔和亚·裘尔两国的战力全都被整合在了一起，这样一来利泽·马克西亚与艾连匹奥斯之间的战力差说不定其实没这么大。

然后，他自己……

他自己在利泽·马克西亚和艾连匹奥斯开战时，会做什么呢——？

在艾尔文陷入沉思的时候，他凝视着大海的眼睛里倒映着像是突然滴在海平面上般的色彩。

“那是……”

那一抹色彩以肉眼可见的速度渐渐变大，紧接着马上就能判断出那东西的真正身分。

那是飞龙。

两头飞龙搭乘着人，迅速地向着艾尔文所在的港口飞来。

骑在上面的是普蕾札和阿古丽雅。

艾尔文一直以为她们会乘船回来，所以现在这情景对他来说有些意外。

普蕾札和阿古丽雅像是完全没有察觉到站在栈桥尽头的艾尔文，一下子就从他的头顶上飞过，然后就这么在港口中央的空地上着陆。

他看到周围的几个人马上跑到她们旁边，所有人都是普通民众的打扮，不过毫无疑问都是亚·裘尔军的相关人员吧。

艾尔文朝着普蕾札等人所在的方向走去。由于和他们之间有些距离所以没法听清楚在说些什么，不过隐隐约约从她们两人紧皱眉头的表情和周身所散发的气息可以察觉到两人的状态有些不寻常。

普蕾札和阿古丽雅浑身散发着战斗刚结束般的紧迫感与杀气，到底发生了什么事？难不成在打捞库鲁塞尼克之枪的时候发生了什么事？首先想到的就是和刚刚猜想的一样，缪泽真的出现在了打捞的现场——

最先注意到艾尔文向他们接近的是普蕾札，一开始她像是在很认真地听某个人说话，在感受到艾尔文这边的气息之后就马上把脸转了过来。

眼镜之后的双眼因吃惊而张开，大概是没有想到艾尔文会出现在这里吧。

普蕾札一个人从人群里走出来，向他所在的方向走去。

“嗨。”

艾尔文抬起手打了声招呼，但是她没有回应。

“虽然不知道你为什么会在这里，不过现在有些不方便……”

这像是在说：他们现在在忙所以没工夫来理会他。

“能让我来协助你们的工作吗？”

艾尔文对她直接提出单刀直入的请求。

普蕾札皱起了眉头。

“我们的……工作？”

“对，最近一直在受你们照顾，所以必须偿还这份恩情才行。”

昨晚阿古丽雅离开之后，艾尔文做出这个结论也并没有花太多时间。也许在心里早已明白，自己只有这条路可走。

无论被看做是卑鄙小人还是被人蔑视，他也只会洋洋自得地接受这一切。这是从很久以前他自己就决定好了的。

“你是认真的？”

普蕾札像是以防万一地询问着，这语气听起来不仅仅像是没有同意他请求的打算，也像是在询问着艾尔文的真正意图。

这对艾尔文来说还真是没有预料到的反应，他对阿古丽雅昨天所说的话也并非只是囫囵吞枣地只看表面，虽说没想过普蕾札会对他的这个请求感到高兴，不过他也还是认为她会一下子就答应。

“你也知道我挺派得上用场的不是吗？潜入任务是拿手好戏，一些粗活也早就习惯了。”

他一边想着自己真丢脸，一边把语气转变成像是为自己解释一般。

普蕾札依然皱着眉头沉默不语。

这时候阿古丽雅那粗暴的脚步声渐渐向这边走来。

“不行，没赶上。那些家伙们早就先走一步了，我们赶紧去追。”

“啊，嗯。说的也是。”

“也带上我吧，刚刚已经和普蕾札说过了。”

为了打破这僵硬的气氛，艾尔文向阿古丽雅开了口，但是……

“嗯……”

阿古丽雅的反应也十分微妙。

喂喂，这是怎么了？从昨晚的感觉来看阿古丽雅也是不怎么讨厌我才对啊——

“小哥你就有点……”

“不用担心。的确我曾经和缪泽做过一次交易，不过我也不打算继续顾及这关系。而且背叛也正是我的特长嘛，所以……”

“那个混账精灵才不关这事呢。”

阿古丽雅打断了艾尔文的话。

“我们这边情况有变，我们接下来要狩猎的，是你的同伴。”

“什……”

你的同伴。

听到这个词的瞬间，艾尔文感觉到自己心脏在跳动。

听到这个词，所能想到的也只有他们。

在发生了那种事之后现在也称不上是什么同伴了，更何况从最开始就连他自己心里是不是有同伴意识都十分微妙，但是——

“只有裘德吗？”

艾尔文没有对阿古丽雅的这话表示否定，而是顺着话题继续问下去。

“不，丑女和老头还有混账小鬼也跟着在一起。”

裘德和蕾娅在那事情过去后也一直在一起行动，而现在已经和罗恩以及艾丽泽汇合，这些也是预料之内的事。

“但是为什么又……你们已经没有必要把他们视为眼中钉不是吗？”

“没有时间来和你慢慢絮叨了，总而言之就是这么回事，我们现在就要去追他们，一旦发现，就马上杀死，就算是这样你也要和我们走？”

阿古丽雅用火大的语气一口气把情况告诉了他。

杀死裘德他们。

再次，把枪和剑指向他们。

艾尔文的脑海里浮现出自己做出这一举动时的情景。

一转头，就与一直沉默着看着他的普蕾札对上视线。

“我不介意。”

给她回应也并没有花费太多的时间。

“是吗，那么就跟过来吧，马上就要出发。飞龙只有两只，所以你和老太婆就手拉手一起乘一只吧。”

阿古丽雅放下话之后就转过身子，朝飞龙所在的方向走去。

“艾尔……”

普蕾札看向他，那眼神像是在问他：这样真的好吗？

“反正之前也与那些家伙们动手过一次了，再有第二次和第三次也不会有什么问题的。”

真的是这样吗？

这个问题在他的内心深处不断涌上来，他硬将这个疑问给摁下去，当做什么也没有察觉到的样子。

“知道了。”

普蕾札向他说道，之后和阿古丽雅一样，背对着他向原来的方向走去。

艾尔文紧紧地跟在她的身后。

我啊，就只能这样做——

他默不作声 然后在心里不断地向自己说道。



顺着阿古丽雅所说的话，艾尔文乘上普蕾札所在的飞龙，离开了伊拉特港口。

在途中，艾尔文从普蕾札的口中得知了在打捞库鲁塞尼克之枪时所发生的事以及为什么她们两个要开始追杀裘德等人的缘由。

首先是库鲁塞尼克之枪的事，和艾尔文的预料一样，缪泽出现在了打捞的现场，而且是刚好在打捞作业准备收工的时候她突然来袭。

缪泽操纵着以前曾经压塌吉尔尼托拉的精灵术将一支正在进行打捞作业的船给弄沉了，之后又冲着盖亚斯等人所乘坐的旗舰冲去，与在甲板上的裘德等人开战。

缪泽的战斗力十分惊人，裘德 4 人很快就被逼到了绝境，不过盖亚斯带着存活下来的 3 位四象刃——普蕾札、阿古丽雅和温伽尔一起逆转了战局。就连缪泽本人也无法抵挡盖亚斯等人的猛烈攻势，他们甚至将她暂时捉住了。

而在那之后，缪泽马上趁着一瞬间的空隙逃了出去，不过盖亚斯放下话说这次就要一决胜负，便自己骑上飞龙前去追赶她。

普蕾札和阿古丽雅也准备和盖亚斯一起去追捕缪泽——但是在这个时候她们收到了温伽尔所下达的除掉裘德的命令。

“裘德很危险，必须趁现在除掉将来的祸根。”

温伽尔似乎是这么告诉普蕾札和阿古丽雅的。

“陛下并不知道这件事，这都是温伽尔以及收到了他这个命令的我们所做出的判断。”

“……”

“……你有在听吗？”

“哎？哦，在听。”

面对普蕾札的质问，艾尔文慌慌张张地点了点头。

普蕾札轻微地叹了口气。

总而言之就因为这理由，普蕾札与阿古丽雅和盖亚斯与温伽尔分开进行另外的行动。

她们两人曾返回到库鲁塞尼克之枪的打捞现场，不过在那个时候裘德等人早已乘上小型舰艇前去追寻缪泽了。

之后普蕾札就顺着小型舰艇的踪迹追到了伊拉特港口，然后就在那里遇到了艾尔文。

“温伽尔说缪泽朝着尼·艾克利亚灵山所在的方向而去，如果他的这个判断正确的话，那么男孩（译者注：这是普蕾札对裘德的称呼）他们也一定会朝着相同的方向而去。”

“是吗。”

的确，他们三个所乘坐的飞龙现在也是朝着尼·艾克利亚所在的方向飞去。

艾尔文在途中一直俯视着下方，但是并没有看到裘德等人的身影，还不确定是因为裘德等人还没赶上来还是说早已越过他们前往了灵山。

不仅仅是艾尔文，普蕾札和阿古丽雅也注视着下方，所以不会这么容易看漏，但是——

艾尔文的心情还是没法舒畅。

不管是以什么样的形式，只要决定了自己今后的方向那么内心就会得到平静吧。他这么想着 然后做好觉悟才提出与普蕾札她们一起同行。

然而。

这种仿佛像是在浓雾中行走的缥缈感觉依然残留在身体里。

“你看起来似乎对这事没什么干劲呢。”

普蕾札像是看透了艾尔文的内心般开口说道。

“才没这回事。”

“真的？”



艾尔文马上否定了她的质疑，但是普蕾札的语气依然带着怀疑。

哎呀呀，自己从什么时候开始变成能被其他人读懂内心思想的天真之人了？

还是说普蕾札对自己来说是个例外？

艾尔文这么想着，开口询问她：

“我看起来像是对这事没干劲吗？”

“看起来的确如此。”

“我真不被人信任啊……不过，没事的，到那时候该做的我也还是会做。”

普蕾札没有回应他。

艾尔文也没有再说什么，两人的对话就这么结束了。

他闭上嘴巴，然后陷入到自己的思绪之中。

对，这就是个工作。

要规规矩矩地，完成自己的职责给她们看。

事到如今完全没有必要顾及到裘德他们，他们也不会对自己这边有所期待才是。

“向前走吧，艾尔文。”

裘德在哈·米尔对艾尔文所说的话再次浮现在他的脑海里。

“……谁管你，谁也不能保证你所要走的‘前方’和我的‘前方’是同一个方向。”

他不由得把这句话说了出来，不过不知道有没有被普蕾札听到。

她依然背对着他，沉默无言。

艾尔文等人骑乘的飞龙降落在尼·艾克利亚村子里，在四周有几个亚·裘尔的士兵在村子里待机，他们看到普蕾札和阿古丽雅的身影后就马上聚了过来，开始对当前情形进行报告。

站在普蕾札身后的艾尔文听到了他们的对话，据他们所说，在前不久缪泽就从村子上方飞过，一路朝着米拉的神社所在的山飞去，盖亚斯和温伽尔紧随其后，他们把飞龙安置在村子里之后也朝着山所在的方向追去。

“有没有其他人来过这里？”

阿古丽雅向士兵询问道。

“没有，在陛下离开后来到村子里的就只有大人你们两位。”

“嗯……也就是说那些家伙还没有抵达这里吗，老太婆，现在怎么办？”

“哎？什么怎么办？”

阿古丽雅突然把话题扯到普蕾札身上，让她露出有些迟疑的表情。

“喂喂，别发呆啊，顺着话你也知道我想说什么吧，我是要问你是不是在这里伏击他们。”

“啊，嗯，说的也是，这样的话……”

普蕾札看着周围陷入沉思，但是她看起来还是有些心不在焉的样子。

艾尔文看到阿古丽雅像是很不高兴地开始皱起眉头。

糟糕，继续拖下去的话她要爆炸了。

“进入灵山的路只有一条吗？”

他慌慌张张地加入到对话里。

“规整好的登山道只有以这村子为起点的一条，但是还有一些从事山上工作的村民所利用的类似于兽道的小路。”

士兵用殷勤的口吻回答道，不知道是不是因为将他当做是军部高层人员了。

“兽道吗……”

“原来如此，就是说如果呆在这里的话很有可能和他们错过，这样的话那我们也去灵山会比较好哦。”

对于阿古丽雅的话无论是艾尔文还是普蕾札都没有开口再说什么，也没有什么值得反对的地方。

他们也打算和盖亚斯一样把飞龙安置在村子里，徒步往灵山走去。

艾尔文落到地方，一边观察着周围一边大大地松了口气。

在下一秒他发现自己是因为裘德现在不在这里，并且将他们对峙的时刻推迟了而感到庆幸时。又陷入了黯淡的心境里。

“真是的，我也真是可悲……都变得这么不中用了吗？”

“你说什么？”

他小声嘟囔的几句话隐隐约约传入了普蕾札的耳朵里。

“不，没什么。”

“……是吗。”

真没法向普蕾札说出真正的想法，要是被她看透的话就糟了。艾尔文转过身子，为了不让她从自己的表情上看透自己的内心而背对着她。

普蕾札之后也没有继续追问艾尔文的事。

就这样，他们为了前往尼·艾克利亚灵山的登山道而向着米拉的神社开始赶路。

“……陛下正在战斗呢，看那样子似乎局势一片大好。”

阿古丽雅说出这句话的时候是在他们穿过米拉的神社进入灵山的登山道后，正在险峻的山道间行走的时候。

“……”

普蕾札什么也没说，开始攀登灵山后她也一直保持着沉默。

艾尔文沿路也没有说什么，就这么一路走了过来，不过想到要是对阿古丽雅的话不作出什么回应的话说不定会惹得她不满，所以——

“为什么你这么清楚？”

他问道。

“这种事肯定是听声音就懂了啊。”

不知道为什么阿古丽雅用一种理所当然的语气来回答他的询问。

“声音是指……”

艾尔文竖起耳朵，从刚才开始能够听到的主要是风吹过树叶时的声响和鸟类的鸣叫声，在当中偶尔混杂着如同山谷轰鸣般又像是雷鸣般的低音，完全没听到哪里有什么战斗的——在他这么想的时候，那低音又从远处传入他的双耳里。

仔细听的话可以听出那像是金属材质的刀身所发出的剑戟声。

“难不成这个声音就是……？”

“对，那就是陛下正在挥剑的证据。”

“真的假的，我还以为那是打雷之类的。”

那声音回荡在如此广阔的山脉中，盖亚斯究竟是何等强大的刚剑战士。

艾尔文回想起在法扎巴德沼野和他对峙时的情景，不由得有些发抖。

“要是陛下认真起来的话，那种混账精灵完全不在话下，在海上的时候虽然我们也跟着陛下一起出手了，不过其实完全没有这个必要。”

阿古丽雅的语气像是十分自豪。

“陛下身边应该跟着温伽尔，所以我们不用担心，我们只要做好我们的工作就行了。”

普蕾札用平淡的语气说完这句话之后，加快了登山的脚步。

艾尔文也闭上了嘴紧跟其后，渐渐地盖亚斯的事情也被他置之脑后，但是裘德的事却一直没法从他的脑海里消失。

说不定自己现在正在走的这条路他在之后也会走。

就算从其他的路走，那么只要在最顶端等着的话，终究也会和他面对面吧。

那一时刻确确实实地正在逼近，无法总是将这一时刻不断延后。

脑海里浮现阿古丽雅当时说“要狩猎的是你的同伴”时没有继续追问的几个问题这时候浮上了心头。

真的没问题吗？

自己真的能再次举起枪和剑，再次将它们指向他吗？

当然，应该是没问题的。

他没有说出声，但是依然像是在暗示自己一样，不断在心中小声呢喃着。

之前在和缪泽进行交易的时候，他早就在心里做好了决定。他之前对普蕾札说背叛是自己的特长，不过也确实是这样。他在过去好几次将自己视为同伴的人推入陷阱里或者是背叛他们。

现在在他旁边的普蕾札就是其中一人。

她过去讲自己是亚·裘尔的地下工作人员告诉艾尔文时，他马上就抛下了她。至于因为他的密报而被拉·修加尔军队捉住的她在之后有什么样的遭遇，他甚至没在脑子里想过，

这样的自己，像这样不是人的自己，在面对裘德时又何来什么犹豫呢？

他这么质问着自己，但是自己的心里并没有响起同意的声音，他的内心依然是一片迷茫。

就在这时候，艾尔文他们最终还是来到了灵山的山顶。

那里环绕着要远比人高的岩石，不是一个视野很好的地方。当艾尔文在这些岩石间来回走动进行确认的时候，发现了一个像是扭曲着空间的奇怪地方。

“那是……？“

“从那里说不定就能前往真正的马克思威尔所在的地方。”

普蕾札注视着同一个地方说道。

艾尔文在和缪泽进行交易的时候就隐隐约约察觉到了 ：有着一个不是米拉也不是缪泽，并且位于她们之上的精灵存在世间。

“真正的马克思威尔……缪泽是为了前往这家伙所在的地方才来到这灵山上的吧。”

“对，然后追着她而来的男孩他们也将会来这里。”

“原来如此啊。既然知道了这点，那在这里一边睡午觉一边等着他们也是可以的吧。”

他压抑着内心的动摇，故意说些不正经的话。但是普蕾札并未搭上他的话头。

“为了在他们随时会来的时候能够随机应对，还是先做好准备吧。”

在用没有感情的声音说完这句话之后，她进入了附近的岩石阴影处。

“我去监视登山道那边，这里就交给老太婆和小哥你们俩吧。”

阿古丽雅扔下这句话之后离开了这里。

艾尔文也无可奈何地来到普蕾札身边，靠在岩石上。

普蕾札没有和他对话的打算。

艾尔文也什么都没说，沉默地闭上眼，等待着裘德他们出现的时刻。

“真的没有问题吗？”这个疑问一直不断在心里重复出现，但是到现在都没有得到回答。

然后不知道经过了多长的时间——

“……喂，艾尔。”

一直不说话的普蕾札忽然看着艾尔文叫着他的名字。

“怎么了？”

“我以前跟你说过的故事，你还记得吗？”

“你指的是那个蓝色希尔芙雀的故事？”

艾尔文对普蕾札突然提起过去的话题感到吃惊的同时也不忘接下她的话题。

在和她重逢之后，彼此都没有再提起过过去的话题。他把这视为是彼此双方都别再碰这事的暗示，不过却偏偏在这时候把这话题拿了出来。

“对。”

“真是巧了。我之前在睡着的时候也想到了这故事，不过这故事的结局却怎么也想不起来。”

“这样啊……”

“不过现在正好，你能再和我说说这个结局吗？就这么一直想不起来实在是有够勾心的。”

艾尔文说出请求之后她的脸上就浮现出有些复杂的表情，然后一直看着他。可以看得出她在犹豫到底要不要告诉他。

过了一会，她总算是做出了决定开了口 ：

“好吧，那个故事的最后啊……”

但是艾尔文没法听到接下来的话，刚好就在普蕾札准备开始讲述故事结局的时候……

“他们来了！”

阿古丽雅滑落到两人中间，用充满紧迫感的声音告诉着他们侦查的情报。

“——！”

这个时刻终于要来了。艾尔文的全身都因为紧张而绷紧着。

紧接着就能听到朝着这边走来的几个人的说话声与脚步声。

“对面那个是啥啊——好厉害——！”

“那是……”

最开始传到耳朵里的是提坡的声音，紧接着的，是裘德。看样子他们注意到了那个奇怪的地方。

“那里真可疑啊，靠近点看看吧。”

蕾娅的声音和想要冲上去意动同时传达了过来，但是马上的……

“等等！那附近有人在！”

裘德十分敏锐地发出了警告，制止了她。

被发现了——！

已经没有时间再继续踟蹰了。

艾尔文的身体比他的大脑做出了更快的判断与行动。

他离开了藏身的岩石，将自己暴露在他们的视线里。

“不会吧……”

裘德等人全都露出吃惊的表情，甚至不由得深吸一口气。

“你们……终于还是来到这里了啊。”

“艾尔文……为什么……”

裘德用有些呆滞的语气说着，看样子他也没有预料到艾尔文会出现在这里。

“裘德……”

紧接着普蕾札和阿古丽雅也从岩石的阴影处走了出来。 在看到她们两人之后裘德等人露出紧张的神色，身体也绷紧了。看样子是察觉到了这边不寻常的气氛。

“温伽尔将你们视作是危险，说是有可能会迷惑陛下的心。”

“所以我们的联手就到此结束了。”

普蕾札两人从一开始就没有隐藏她们对裘德等人的敌意。

和裘德在一起的蕾娅、艾丽泽和罗恩也摆出了战斗的架势，场面一触即发。

艾尔文也打算取出武器面对裘德——然而不知道为什么他完全没法动。

可恶，这是怎么了，都到了这里，已经无法回头了啊。

他在心里这么呵斥着自己，然而原本应该紧握武器的两只手依然垂在身侧，完全没有抬起手的意思。

“喂丑女！话说回来你啊，是被这男人给打伤了对吧？”

阿古丽雅指着艾尔文向蕾娅喊道。

“别这样，阿古丽雅。”

“啊哈哈哈哈！”

艾尔文皱紧眉头，然而他的话对她来说形同耳边风，她哄笑着，尖锐的笑声回响在山顶之上。

“之前一直没有机会和你们一决胜负，不过现在就请你们死在这里吧。”

普蕾札用有些撩人又带着坚定决心的语气说出了宣言，然后拿出了自己擅长使用的书本摆好了架势。

罗恩朝他们这边上前了一步。

“我得让裘德先生与马克思威尔见面，而为年轻人创造前进道路的也是大人的工作。如果诸位想要来进行阻挠的话，那么我会将你们除掉。”

“啊哈哈哈！老头子，我可是从温伽尔那里听到过你曾经逃走的事迹啊，就你这德性还自称是什么大人真是有够能说会道。”

阿古丽雅的笑声再次回荡开来。

“惭愧的是，的确如您所说的一样。哪怕年龄不断增长，人也会陷入迷失与茫然之中。”

罗恩的视线从阿古丽雅转移到了艾尔文身上。

“这说的不仅仅是我……也包括您，艾尔文先生。”

“我……”

艾尔文对他的话感到吃惊，不由得睁大了眼睛。

他正在迷失。这点被罗恩看透了。也正如同罗恩所说的一样，他现在正陷入到迷失之中——

“哈！老爷子，漂亮话就到此为止吧！你接下来就等着上天吧！普蕾札！小哥！赶紧把这些家伙们给肢解掉吧！”

阿古丽雅拿着大剑摆好架势，普蕾札也开始准备咏唱精灵术。

“唔……！”

艾尔文的双手依然毫无动静，他也很清楚自己现在的表情甚至有些扭曲。

“艾尔文！”

这时候对他说话的是裘德。

艾尔文看向他所在的方向，两人的视线直直地撞在了一起。

“我无论如何都要见到马克思威尔，查明真相。为了确定我自己今年所要走的路，所该做的事！为了能够向前走！”

“你……”

他的话语笔直地射中了艾尔文的胸口。

“你要怎么做？！艾尔文！”

裘德。你啊，你这家伙啊。

都到了这个地步了，还要说出这种话吗？

还要用这种不带任何踟蹰的目光来看着我吗？

你啊——！

“我……”

“艾尔！”

普蕾札夹杂着悲痛的声音在他的耳边响起。

“你狠碍事啊小哥，要是不打算出手的话就赶紧滚开！”

阿古丽雅的怒吼声与像是要把身体麻痹般的强烈疼痛同时从背后传来。

“唔！”

他慢了一拍才反应过来他这是被阿古丽雅攻击了，剧痛使得背后和腰部无法继续支撑，艾尔文就这么无法挣扎地跪坐到地上。

“没有觉悟的家伙赶紧给我滚边去！我啊，可是不能背叛陛下的！”

阿古丽雅像是要紧紧逼迫艾尔文一样走上前，之后又看着普蕾札。

“喂老太婆！你也是一样的吧！我们的容身之处就只有这里啊！”

“说的也是……”

艾尔文看到普蕾札的眼睛向他这里瞅了一眼，她眼中的迷茫仅仅只出现了一瞬间——又或者说只是他看错了而已。

她马上将视线转回到裘德等人这边，用带着决心的口吻说道 ：

“陛下将我们这些被当做垃圾般对待的人都至于身侧，我们的存在意义就在于能为陛下派得上用场。”

“就是这么回事！上吧！”

阿古丽雅点燃了导火线，她挥舞着大剑冲向裘德等人。裘德他们也马上开始应战，紧接着双方就开始展开激烈的战斗。

“火旋轮！”

“Diffusional Drive ！”

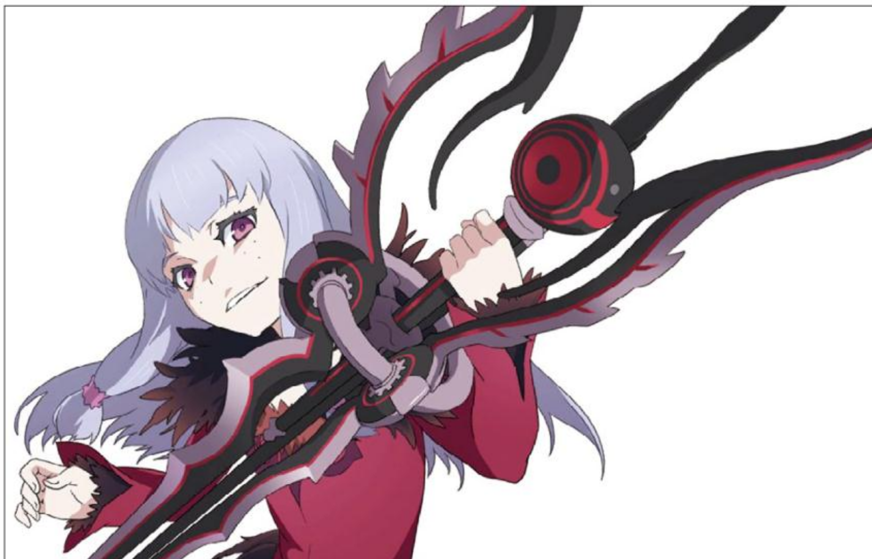
多亏了先行抵达山顶而做好了应战的准备，战斗的形式完全倾向于普蕾札和阿古丽雅一方。在人数上的劣势完全不被她们放在眼里，接连不断地使用术与技来向对手逼近。

裘德等人拼命尝试着反击，但是在想要进行攻击的时候都会受到普蕾札她们的阻碍，因为失去了对局面的控制。

艾尔文缓缓地从原地站起，这时候只有他，是这一场面的局外人。他没有加入到任何一方，只是呆滞地旁观着普蕾札等人与裘德一行人进行







着战斗。

“溢满一切吧，灼热的炎雾！ Raging Mist ！”

普蕾札和阿古丽雅用双方十分合拍的默契放出强大的技能。普蕾札擅长的水与阿古丽雅所操纵的火，两个属性的技能同时发动的时候高温的雾气伴随着轰鸣声炸裂开来，瞬间将裘德等人包围起来。

“哇啊啊啊？！”

裘德的惨叫从雾气中传了出来。

艾尔文用能够让牙齿发出“咯吱”声响的力气咬紧了牙关。

自己究竟在干什么？

为什么在这个地方什么也不做地呆站着？

为什么——！

阿古丽雅的猛攻不曾停下，在雾气消散的同时她一口气缩短了与裘德的距离 挥剑向他斩去。

“你这个……缠人的家伙！”

“对啊没错，我就是这么缠人。原本啊就连马克思威尔的老太婆也打算亲手解决掉的！”

看样子阿古丽雅似乎是单独把裘德当做锁定的目标，打算给他致命一击。

她轻松地挥舞着大剑，用眼睛都追不上的速度不断进攻着，裘德完全进入防御战，并且被她步步逼近。

在另一边，普蕾札一个人使用精灵术阻挡住了蕾娅、艾丽泽和罗恩。

再这么下去的话，马上就会分出胜负吧，获胜的将会是普蕾札她们。

艾尔文在心里确信着这个结局，同时也不断用裘德的话语来质问着自己。

我要怎么做？我想怎么做？

我的，答案是——！

“去死吧！”

阿古丽雅双手握着大剑，用裂锦般的气魄向裘德砍下。

赶不上，他要杀掉了！

在艾尔文这么想的时候，他的手动了。

枪声和后坐力从他的手中传出来——铅制的弹丸射中了阿古丽雅。

“唔……”

阿古丽雅的动作瞬间就停了下来，大剑垂落

到地上，支撑着她的身体。

裘德和她将视线转向艾尔文，从他们的表情上看不出内心的想法。

“艾尔……你……”

普蕾札停下攻击，注视着艾尔文。

“不是，我只是……”

“只是”什么呢？

艾尔文想不出该对她说的话。

阿古丽雅慢慢地将身子转向他所在的方向。

“干得不错嘛小哥……果然你是不能信的！我之前就想着会不会变成这个样子，还真被我给料中了。”

“艾尔！”

“不是的！我是……”

艾尔文的视线依次从阿古丽雅和普蕾札身上闪过，最后看向了裘德——然后他的脸上不由得露出笑容。

“不……阿古丽雅，也许就如同你所说的一样吧，我不管去到哪都是这样的人。”

终于，明白了。

又或者应该说是，终于承认了。

“自己想要做什么”这一问题的答案，明明白白地承认了。

“艾尔文……”

“……抱歉，艾尔。”

普蕾札像是咬紧了牙关一般说道。

“你果然……是我的敌人！”

伴随着普蕾札的高喊声，她朝着艾尔文所在的方向释放了精灵术。

“噢哟！”

艾尔文迅速从旁边躲开术的攻击，同时做好了反击的准备。

身体轻得不可思议。

没有被任何东西所束缚，能够如他所愿地自由行动。

该道歉的是我啊，普蕾札。

艾尔文一边将枪口朝向她，一边在心里说道。

结果我们还是只能变成这个样子。

大概这就是，最适合我们的形式了吧——

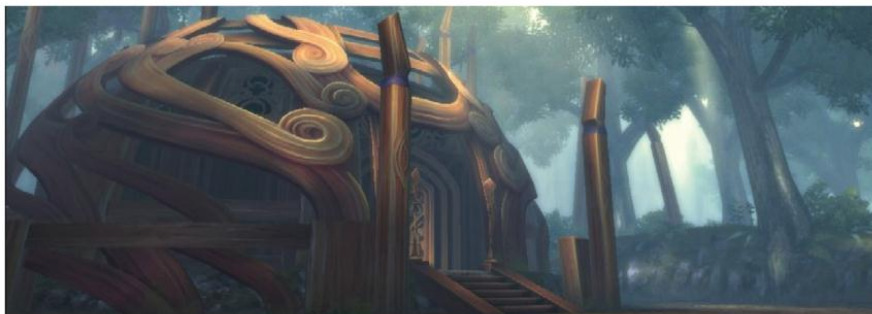


由于艾尔文加入到裘德这一方的缘故，双方的战力差就变成了五比二，不过普蕾札和阿古丽雅的战意也并未因此而减弱，这该说不愧是四象刃吧。

但是即便如此，战况渐渐倾向了艾尔文等人这一方。

最终艾尔文和裘德使出了连携技将普蕾札和阿古丽雅打倒在地。

在确认普蕾札和阿古丽雅都已经无法再站起来，也无法再进行抵抗了之后，艾尔文紧握着武器的双手渐渐放了下来。



在他的眼前，普蕾札就这么匍匐在地上，由于他是在俯视，所以看不到她的表情。不规则的呼吸使得她的肩膀不断上下耸动，她的长发也随之摇摆着。

“……抱歉。”

艾尔文说出了致歉的话语。

“艾尔……”

普蕾札渐渐抬起头来，那双注视着艾尔文的双眼里看不到半点敌意。

“虽然只有这几天……不过能和你在一起，我很幸福……”

“普蕾札，我……”

“太好了……艾尔文。你也是有……容身之所……你要察觉啊。”

就像是受到了来自上天的提示一样，电流窜便了艾尔文的全身。

容身之所，对了，这句话他记得是……

在下一瞬间，他们周围的地面就突然发出声响开始崩落。艾尔文等人所在的虽然是悬崖的边缘，但是由于战斗的影响，使得周围的岩石开始瓦解。

“糟糕……要崩坏了！大家！快聚集到中间来！”

裘德迫切的叫喊声传到了艾尔文的耳中。

艾尔文所站的地盘很幸运地没有什么事，但是普蕾札那边就没有这么幸运。

就像是被什么人的意志所操纵的一样，两人之间的地面开始龟裂，她的身体随着岩石一起坠落了下去。

“普蕾札！”

艾尔文慌张地向她伸出了手，但是他的手没法抓住她。

普蕾札注视着艾尔文，脸上浮现着安稳的表情——然后就这么随着岩块一起坠落到了悬崖下。

这一切都是发生在眨眼之间的事。

喂，普蕾札。

我啊，想起了那个故事的结局了。

结果那蓝色希尔芙雀其实一直就在距离他们最近的地方。

那对兄妹真正的容身之所早已找到了，然而他们却一直没有察觉到这点。

“你是打算……告诉我这个……”

艾尔文的口中轻轻吐露出这句话——然后它就这么随着风一起消失了。

“……这就是我所看到的她们的最后结局。在处理完盖亚斯的事情之后我回到村子里来问过，谁也不知道她们后来的下落。”

艾尔文从一直坐着的地方站起来，走近自己亲手做的两个墓碑前。

“到头来连遗体都没有找到。所以实际上这墓碑下面没有任何人，全都只是我的自我满足而已。”

艾尔文的故事就到此结束了。

尤尔耿斯在艾尔文讲述故事的时候一言不发地默默听着，在他说完了之后也依然没有任何反应，他的视线一直停留在地面的某一个点上，不过他并不是在看什么，而是陷入了自己的思考之中。

“普蕾札小姐她，是希望自己能成为艾尔文的容身之所吧？”

过了一会，尤尔耿斯才开口说道。

“谁知道呢。”

艾尔文回避了正面回答这个问题。去揣摩早已不在之人的内心，也无法能够得到真正的答案。

这样做仅仅只是做出符合自己心意的解释之后获得解脱而已，所以他对自己进行了规诫。

现在自己所能做的——就是将过去作为过往，铭刻在自己心里，背负起这一切，站在这些基础上，向着未来前进。

“总而言之，我就是这样的一个人。要是被人说‘真不是人’的话也只能接受说‘正是如此’，在你听了这些事之后要是对我感到破灭而放弃和我合作的话，那我也无话可说。”

尤尔耿斯慢慢站了起来，走到艾尔文的旁边。

他站在墓碑前双手合十，闭上眼睛。这是奇塔尔族用来悼念死者的风俗。

之后他睁开眼睛，看着艾尔文。

“我算是明白了，能有今天的艾尔文也是有普蕾札小姐的帮忙在其中，我必须要谢谢她才行。”

“尤尔耿斯……”

“再加把劲，让我们的事务走上正轨吧，不管有什么样的困难也不能就这么放弃，而且在听了艾尔文的故事之后，就更该这么做。”

尤尔耿斯笑着露出他的白牙，把手搭在艾尔文的肩膀上。

“……多谢了。”

从艾尔文口中说出来的，也只有这句话。

“好吧，那么也差不多改回去了吧？”

“嗯。”

艾尔文和尤尔耿斯接连着走上归途。

他们走入树木之间，前行了一段路之后艾尔文再次回头看着后方。

并排着的两块石头被柔和的阳光所包裹着，看起来像是站在那里一般。

未完待续...



空想科学

原文：柳田理科雄（日）　编译：三栖人—极品废车　编：水无月　美编：咕噜

本期“空想科学”栏目，我们给大家带来了两篇童年回忆。《哆啦A梦》和《龟兔赛跑》相信大家都是熟悉得不能再熟悉了，虽然不免有些“毁童年”的嫌疑，但相信对这两个问题有疑问的读者也不在少数，这也就是本次我们要探讨的《哆啦A梦》中的“地球破坏炸弹”，以及《伊索寓言》中“龟兔赛跑”故事的合理性。

地球破坏炸弹

来自作品：《哆啦A梦》

在一个未来世界打折贱卖的二手保姆机器人与衣柜里只有短裤的六零后废柴小学生的温暖逗逼日常剧中画风一转出现的神物——地球破坏炸弹。这件秘密道具登场于单行本第七卷第九话，虽然最后并没有被使用（废话），但还是在哆啦A梦迷中留下了非常深刻的印象。那么这种听起来“似乎很可怕”的炸弹工作原理究竟如何？且让我们来探讨一下。

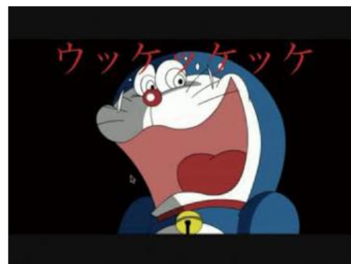
破坏地球需要多大的能量？

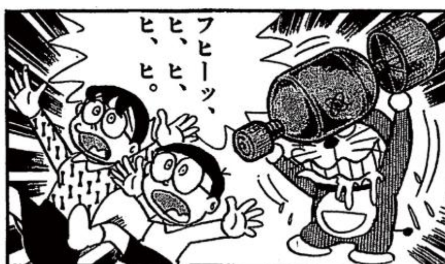
虽然心情我们可以理解，不过为了杀老鼠而炸地球这个脑回路，只能说哆啦A梦被未来的百货商店打折贱卖还是有那么点儿道理的。这里我们先不管未来百货商店的促销活动是否合理或者哆啦A梦和大雄之间的关系之类的问题，单只研究一下，这个沦落到被用来灭鼠的地球破坏炸弹吧。

既然名叫“地球破坏炸弹”，那就说明这玩意儿被造出来的目的就是用于破坏地球……你说未来人是得有多无聊才会造出这玩意儿。当然在哆啦A梦的所有故事中，当得起这条评价的秘密道具可以说是数不胜数，什么“可以自己跟自己打架的手套”、“用来搬运的行李”、“捏脸验证是不是在做梦的机器”、“让人讨厌钱和送钱给别人的糖”（有人说这个是反钢铁侠宝具，仔细想想深以为然），多它一样也不多啦。

从漫画画面上来看，跟哆啦A梦的身高对比一下，大致估算出地球破坏炸弹长约1.6m。前方的小圆柱体应该是起爆器，后方的圆筒状物体估计是稳定尾翼一类的东西。那么中间的胶囊部分应该就是弹体了。估算一下尺寸，长度大约是85cm，直径60cm左右。如果认为外壳厚度为1cm的话，那么内部的容积约为160L，还没一个双门家用冰箱大。靠这么一个小小的玩意儿想炸掉直径1万2800km，质量60垓t的地球？（一垓是10的20次方，等于京的一万倍，兆的一百万倍）

漫画当中并没有明确说出这个地球破坏炸弹里面填装的到底是什么东西，所以这里就只能靠猜了。先来试试普通原子弹里用的铀238，填满















160L 的话，总重量约为 3t。能举得起这种东西的蓝胖，还有支撑起蓝胖加炸弹还没被踩塌的大雄家的地板，你们辛苦了。这东西在地面爆炸的威力，能形成一个直径 1.2km 的弹坑。嗯，离破坏地球还差得远呢。

再来试试用于氢弹的气氚氚吧，填满 160L 之后的重量约为 24kg。地面引爆之后形成的弹坑直径约为 400m，果然还是不够给力啊。虽然说在地面引爆核弹确实能够对自然生态和人类文明造成相当大的破坏，但是卖家既然说了叫地球破坏炸弹，要是不能真的把地球本身破坏掉的话就是虚假宣传图文不符欺骗消费者。投诉 + 差评！哼！

好吧，良心卖家说了，要是 160L 规格的炸弹没法满足客户需求，咱们直接造些更大号的玩意儿总能解决问题了吧。原价都是一百多两百多三百多的炸弹现在统统二十块，统统统统统统二十块。

要想把地球君炸开一道 10km 宽的裂口，至少需要 5 亿 t 的铀 238。如果客户非得追求把地球君炸成渣渣的效果 那这个数字得提到 2700 兆 t。虽然说只是炸开一道裂口听起来也还是完全不给力（喂喂），一个能装得下 5 亿 t 铀 238 的炸弹光是中间的弹体就得有直径 320m，长 460m，竖起来的话跟东方明珠差不多高。而如果改用氢弹需要填装的气氚氚数量为 1 亿 2 千万 t，弹体直径 980m，至于长度则要长达 1.4km……

讲真，不管从哪方面来说，被老鼠吓成了神经病的哆啦 A 梦都失去了正常的判断力。铁了心真要毁灭地球的话，还有很多其他的秘密道具都能达到相同，甚至更出色的效果。

举个例子 ：任意门。把门开到离太阳很近的地方，透过门传过来的太阳巨大的引力场就能在潮汐效应下把地球君撕成碎片。

再比如说 ：缩小灯。拿缩小灯照射地面，在光照范围内的岩石就会不断缩小，没被照到的岩石自然保持原状。就这么一路照射下去，形成一个贯穿地球的圆锥状的空洞，之后地球君就会被自己的引力压碎了。同样放大灯也能这么用。被照射到的岩石不断膨胀，最后把地球君撑裂掉。

以此类推，还有什么谎话 800 如果电话亭提前写好的日记迷你黑洞接触未知机倍增药水要多少有多少，唯独这个叫做地球破坏炸弹的玩意儿反而没法轻易完成破坏地球的任务。所以最后的结论果然还是未来的百货商店虚假宣传图文不符欺骗消费者。

投诉 + 差评！哼！

干货！地球破坏炸弹的自制教程！

FBI Warning

●本教程中收录有以现今的科学技术较难实现的内容。请制造者预备充分的资金。

●对于依照本教程制造及使用地球破坏炸弹的过程或结果中发生的一切人身及经济损失，作者不承担任何责任及赔偿义务。

●在危险品的生产、运输、使用等方面，请根据实际需要遵循或无视所在地的法律规定，或者自己成立一个国家。

●依据本教程制造及使用地球破坏炸弹必须具备足够充分的理由，尽管在使用之后也基本不会再有人能提出什么异议了。

主要制造流程

本教程使用正反物质湮灭原理完成对地球的破坏目的。

建造尽可能多的内置加速器的太阳能发电卫星并将其布置于尽可能靠近太阳的轨道上。

使用加速器制造反物质。

对收集的反物质进行调整，以超真空超低温高磁场的容器进行约束。

将炸弹置于地球中心处。

炸弹点火方式可依个人喜好采用定时装置或者击发装置。

相关公式

$$\frac{\frac{GMp^2}{2rp}}{Sc*\pi r^2*Ef*Sa}$$

制造反物质所需时间

$$\sqrt[3]{\frac{3*\frac{GMp^2}{2rp}}{C^2*4\pi}}$$

反物质半径

注释 ：

C ：光速

G ：万有引力常数

π ：圆周率

Mp ：对象行星质量

rp ：对象行星半径

Sc ：太阳能发电卫星轨道处的太阳照射常数

r ：太阳能发电卫星电池板半径

Ef ：太阳能发电卫星反物质制造效率

Sa ：太阳能发电卫星数量

根据计算得到的结果

将地球彻底炸碎所需能量约为 1.86*（10 的 32 次方）J。对数字没什么概念的群众们请参考下列例子 ：

所需反物质的质量为 1040 兆吨，约等于一颗直径 100km 的小行星。若以普通物质中密度最高的锇（每立方厘米 22.65g）制成，则直径为 44.4km。

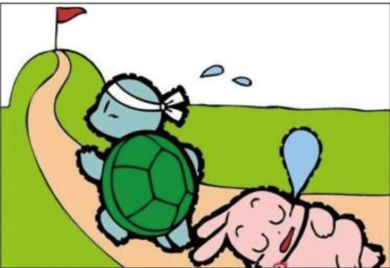
里氏地震级数	M18.3 级
广岛核爆	340 京次
全世界消费能源	4400 亿年份
大冲撞	65 万倍
官方宣布的引起第二次冲击的理由	8600 亿分之一

制造反物质所耗费时间由太阳能发电卫星的数量与效率决定。假设卫星搭载太阳能电池板直径为 100km，加速器能量转换率为 50%。于水星轨道上共布置 1000 万台的情况下，反物质的制造耗时约为 8 年零 5 个月。

为了充分发挥炸弹的威力，需要将其配置在地心处进行引爆。由于从地面开始挖掘一个直径 45km 长度 6000km 的隧道不怎么经济高效，建议从一开始就将制造工厂设置在地心处。

以上。祝各位成功。







兔子到底睡了多久

来自作品 :《伊索寓言》中的“龟兔赛跑”

兔子嘲笑乌龟跑得慢，于是生气的乌龟向兔子提出了跑步比赛。由于兔子轻敌半路睡着，反而被一直努力爬行的乌龟超越而输掉了比赛。以上就是著名的伊索寓言“龟兔赛跑”的主要内容，没有听说过这个故事的同学……应该是约等于不存在吧。

这个故事一直被用来教育小孩子不能因为自己在某些领域略为擅长而自满骄傲，以及持续积攒的小小努力必定会通往成功的道理。这一点笔者毫无疑问举双手赞成，只不过，对这场比赛过程本身的合理性，笔者一直无法完全接受。姑且就算是轻敌必败，然而兔子输给乌龟这种事真的现实吗？

兔子也有很多种

首先让我们来查询一下动物百科，上面记载着兔子的跑速可以达到时速 72km，跟马差不多。另一方面，陆龟的速度约为 0.32km，走一百米要花上 19 分钟。单纯计算一下的话，兔子的速度是乌龟的 225 倍。要是把乌龟换成时速 4km 悠闲散步的人类，那兔子就相当于时速 900km 的喷气式客机啦，这还比个毛线。一般人只要脑筋正常，再生气也不会主动跟这样的对手挑衅才对。

然而我们的乌龟就是这么做了，并且还赢了。占据如此压倒性优势的兔子在比赛途中打盹还一直睡到输，真是何等的失态啊。这到底是要睡多久，才能输给比自己足足慢上 225 倍的对手呢？

首先我们需要先来确认一下，故事当中出现的兔子是哪一种。在动物学上兔子可以分为很多的种类，一般我们所说的“兔子”，比较科学严谨的说法是“哺乳纲兔形目兔科动物”，兔科往下还能细分为两个亚科 ：习惯单独行动的兔亚科，俗称野兔 ；与习惯群居的古兔亚科，俗称穴兔。从故事当中的兔子在半路睡得天昏地暗也没有同伴高喊着睡你麻痹起来嗨的把他一脚踹醒这点来看，这只兔子应该毫无疑问是习惯单独行动的野兔了。

查了查关于野兔生活习性的资料，却看到了这么四个字——“昼伏夜出”。具体说来的话就是从黄昏开始整夜活动，白天躲在低矮茂密的灌木丛中休息。

那个，各位从小接受龟兔赛跑寓言教育的大朋友小朋友们，我想我们有必要重新认识一下这场比赛了。翻遍手头上能找到的三四本连环画，跑步比赛是在白天进行的这一点相当明显。这只在比赛中途倒地爆睡的兔子并不像我们一直批判的那样骄傲自大，只是被比赛给坑了而已。好比人类的运动会放到在凌晨两点半来开，这别说出成绩，能不变成运动员裁判加观众全体仰天大睡就已经很不容易了。

而另一方面，乌龟是变温动物无法自主调节体温，在外界温度下降的时候体温也会下降，自动进入睡眠状态。所以一般是在气温较高的白天活动，夜间休眠，是标准的昼行性动物。从这个角度来说，在定下比赛于白天进行的这一刻，就已经决定了这是一场对乌龟有利而对兔子大大不利的比赛。

要睡多久才能输掉比赛？

兔子究竟睡了多久呢？要想知道这一点，我们必须先知道这一场比赛的距离。从笔者手头的连环画上来看，对比赛终点的描述如下。

“看谁先跑到那边山顶上的一棵大树”

“对面那座山的山顶就是终点”

“先爬上远处那座山的就赢了”

全都很一致嘛，这样我们大概可以认为，终点是在“视野范围之内一座小山的山顶”。那么假定跑到山脚下 1km，登山再 1km，整场比赛路线距离合计为 2km 好了吧。时速 0.32km 的乌龟要爬完全程，所花的时间为 6 小时 15 分钟。既然最后的结果是乌龟胜利，也就是说这场比赛总持续时间就是 6 小时 15 分钟。我们一般人上海马拉松全程跑下来要是能进这个成绩，就能获得完赛纪念奖牌啦。

那么在这 6 小时 15 分钟内，兔子又睡了多久呢？

兔子要是拿出时速 72km 的速度来，认真跑完这场 2km 长的比赛，只需要 1 分 40 秒。既然这样都能输，那就说明兔子睡了超过 6 小时 13 分 20 秒。真够能睡的。另一方面，所有的故事里都提到了兔子睡醒了发现自己落后于是努力追赶，但是还是以并不算太大的差距输掉了比赛。所以显然兔子的睡眠时间也没有超过 6 小时 15 分钟。总结一下就是兔子的睡眠时间介于 6 小时 13 分 20 秒与 6 小时 15 分钟之间。

话说，这兔子是不是有点睡过头啦。虽然有资料说兔子一天的睡眠时间约为 8 小时，但这是被驯养的家兔每天睡眠时间的合计数据。作为食物链下层的食草动物，野生的兔子时刻都面临着天敌的捕食。所以野生兔子的睡眠非常浅，一有风吹草动就得马上醒来逃命。而这只兔子居然能原地爆睡 6 小时以上，一直没被当了点心还能活着出来嘲笑乌龟反而更不可思议一点呢。而且就算要睡，只要努力扛过最初的 1 分 40 秒跑完这区区 2km，到了终点之后就能安心回家睡个爽……看来这场比赛里，说不定还真有着重重的黑幕哦。











MOVIES HOT
电影进行时 2016.11~2017.3

文：十大恶劣天气　编：余烬　美编：雷普利





间谍同盟
Allied

在荧屏上的谍战剧中，我们见识过太多俊男美女为了共同的革命理想，在夫妻身分的掩护之下开展工作，最后假戏真做成为革命情侣的故事。《间谍同盟》这个如法炮制的故事，因为布拉德·皮特的加盟，而被誉为是二战版的《史密斯夫妇》。只不过到公映的时候，现实中皮特和朱莉的分手，让影迷们产生了"物是人非"的遗憾。

其实，本片无论从立意还是风格，都和《史密斯夫妇》有着本质性的区别，更不要说是影片下半段的神转折了。和充满了时尚感的《史密斯夫妇》相比，《间谍同盟》的手法、内涵、氛围都非常老派，对《卡萨布兰卡》的致敬随处可见。这种四平八稳的"学院派"风格，可能正是导演的追求。

本片将战争给人性带来的影响，缩小到一个家庭，一段凄美的爱情故事之中。入戏太深的观众，必定要被虐得是死去活来。

上映日期：2016-11-30(中国大陆) / 2016-11-23(美国)
拍摄成本：8500万美元　**票房**：1.12亿美元
IMDB评分：7.1





斯隆女士
Miss Sloane

2016年度的国际政经领域，是"黑天鹅"事件频发的诡异一年。其中黑到无以复加地步的莫过于"床破"的当选——包括这位信奉"推特治国"的喷神在内的所有人，都不相信这一事件可能发生。以至于大量准备迎接"美人希"荣登总统宝座，以"政治正确"为主旨的影视作品，现在都产生了一股怪诞和黑色的味道。这些作品的共同特点，就是设置一个"圣母"主角，Ta舍得一身剐，也要和"床破"这样三观不正的爱国贼怼到底！

《斯隆女士》正是这样一部被时代赋予"反讽"意义的电影，影片讲述了"劳模姐"饰演的国会说客，如何利用三寸不烂之舌和政治资源的调配，最终一手推动《heaton-harris控枪法案》的通过。

虽然本片刚刚上映的时候，一度遭遇来自反控枪人士的恶意低评，但它的艺术价值还是得到了观众的肯定。作为一部政治题材电影，它的节奏更快，线索更多，交锋的手腕也更具现实感，不像《纸牌屋》那样为了突出戏剧性而刻意降低"下木"对手们的智商。美国权力中心的运作，亦可通过本片得到科普。

上映日期:2016-12-09(美国)
拍摄成本：1300万美元　**票房**：3500万美元
IMDB评分：6.4



星球大战外传 侠盗一号
Rogue One: A Star Wars Story

“星战”毫无疑问是美国流行文化领域的顶级大 IP，真的可谓是“他敢称第二，无人敢认第一”。然而，无法否认的是，“星战”在中国的热度并不能和它的号召力相匹配。这里面不完全都是国人接触较晚的原因（虽然“人家在看星战的时候，我们还在看地雷战”说的也是实情）。当国人的视野真的做到“国际化”的时候，迎来的却是《原力觉醒》这种靠秀情怀、玩致敬混日子的东西——这怎么能让人爱得起来？

即便是对“吃老本”行为再有容忍度的死忠，恐怕内心深处也期盼那种既能秉承星战精神、又能做出创新的续集。而这一点，一部讲述抵抗军的小人物们偷取死星设计图的《侠盗一号》做到了。作为一部外传，没有任何负担的它，反倒敢靠原创故事和“大众脸”角色来冲破既有框架大胆想象，同时在骨子里面又保持了星战的精神。这样的作品，你怎能不爱。

从某种意义上来说，《原力觉醒》就是一部拍给国内所谓“星战迷”（其中叶公好龙者不是少数）看的“特供”影片：你无需补课旧剧情和人物关系；令人诟病的“写作‘星球大战’，读作‘光剑掐架’”被彻底颠覆，各种视觉效果爆表的太空大战席卷银幕。更重要的是，我们第一次在好莱坞电影中看到了没有打酱油，而且戏份设置毫无违和感的两位中国影星的表演——相比较而言，女主角似乎成为了多余的人物了……

上映日期: 2017-02-24(中国大陆) / 2016-12-21(美国)
拍摄成本：2亿美元　**票房：**10.4亿美元
IMDB评分：8.1



刺客信条
Assassin's Creed

《刺客信条》之所以被我们戏称为“刺客雷条”，是因为《刺客信条》与众多“以此为基础”的 Ubisoft 沙箱动作游戏的体验一样，的确是太折腾人了：玩来玩去，都是“进入地图→开塔→解锁区域内要素→完成任务和收集”的循环，玩着玩着，游戏莫名其妙就通关了！连“白金”（全成就）都是在这种莫名其妙中获得的。至于游戏的故事体验，早已经被这种重复单调的流程冲得是支离破碎。

当你疯狂解锁区域期间发现“哎呦，怎么有个区域不能去？”的时候，也许才会发现：“啊，原来是我还有一个主线还没做”，才会想到“剧情”这档子事。等做完之后，又在各种高重复度的支线中疲于奔命，完全想不起来故事发展到哪儿了……

不过，要说《刺客信条》的剧本和世界观架构，那还真是没得喷。因此，即便大家都知道游戏改编电影的平均水准是个什么样，可当看到“刺客”大电影，尤其是看到游戏编剧也加盟剧组的时候，还是有不少期待感（小声说，其实我想看的是法鲨那一身腱子肉）。

以游戏玩家的眼光来看，电影版的硬伤还是相当明显。虽然导演也知道想拍好，就必须脱离游戏去另起炉灶，但他的“创新”也离题太远了，让整个故事框架变成了另一个《西部世界》，而且“古装戏”少到了可怜的地步，这完全就是本末倒置了。

上映日期:2017-01-06(中国大陆) / 2016-12-16(美国)
拍摄成本：1.25亿美元　**票房：**2.13亿美元
IMDB评分：6.4



太空旅客
Passengers

在可以随便往太空里面开个洞，然后玩瞬间传送的跃迁引擎发明之前，人类能够想出来往上百光年以外的星球进行长途太空旅行的生存方法，只剩下睡眠舱这一招了。依靠低温来暂停人体的机能，到达目的地再唤醒，这一“黑科技”最怕的就是“该醒的时候醒不来了”。

而在《太空旅客》这部电影中，发生了“不该醒的时候醒过来了”这样一件此前在科幻电影中从未发生过的机械故障。更可怕的是，那个提前醒来，要睁着眼，到近 100 年后才能到站的主角因为害怕孤独，又非常自私地给自己找个了伴儿……

这个太空版的“睡你 XX，起來嗨”的故事，乍看起来还是挺吸引人，影片的后续内容虽然不像这个矛盾设置那样有创意，但起码靠男女主角的高颜值和绝无尿点的豪华特效全家桶，还是能到达“值回票价”的及格线。

上映日期: 2017-01-13(中国大陆) / 2016-12-21(美国)
拍摄成本：1.11亿美元　**票房：**2.95亿美元
IMDB评分：7





爱国者之日
Patriots Day

2013 年 4 月 15 日下午，美国马萨诸塞州波士顿科普里广场，为了纪念“爱国者日”而举办的 117 届波士顿马拉松比赛终点处发生恐怖袭击，伤亡者上百。

取材自这一真实事件的本片，并未采用“重大历史题材”所惯用的冷峻风格。虽然它的视角很小，镜头对准的是这场灾难的亲历者——警察、路人、受害者，甚至还有主使者，但通过这些个体真实行为所呈现出来的精彩，远胜浮夸做作的戏剧效果。以反恐为主线的本片，在破案过程中的紧张感也营造得宛如商业大片般抓人，放在本片的写实基调之下也毫无违和感。

在经历了《战舰》这样的低谷之后，满血复活的彼得博格带来了他个人生涯的最佳作，把一场恐怖袭击拍出了山雨欲来风满楼的史诗风范。动作戏冷峻写实，文戏气场强大。虽然主旋律的说教直到影片结束之时才出现，但蕴含的浓郁情感和爱国激情还是伴随全程，让人动容。

上映日期: 2017-01-13(美国)
拍摄成本：1450万美元　**票房：**2365万美元
IMDB评分：7.6



夜色人生
Live by Night

《夜色人生》(Live By Night) 根据美国当代著名作家丹尼斯 • 勒翰 (Dennis Lehane) 2012 年同名小说改编，原著故事设定在美国上世纪的禁酒令时期。出身警察世家的小鲜肉乔 • 考夫林 (Joe Coughlin) 走上父辈对立面，加入黑帮，在犯罪的旋涡中越陷越深……

七年前当完“城中大盗”靠“自编自导自演”这招绝活开创事业第二春的大本，按捺不住突然发作的黑帮瘾，靠名著撑腰，穿越去到美国南方的黑历史中去大干一场。长篇小说改编电影中可能出现的问题，大本也进行了有针对性的处理，至少能够把故事讲清楚。但几组矛盾的处理有些流于形式，原著的几个高潮在电影中的冲击力也完全不够。

上映日期:2016-12-25(美国)
拍摄成本：6500万美元　**票房：**2000万美元
IMDB评分：6.5



分裂
Split

1999 年，印度裔导演 M• 奈特 • 沙马兰导演凭着《灵异第六感》技惊四座，跻身好莱坞一线导演行列，当时的国内电影媒体甚至将其定义为“斯皮尔伯格的接班人”。然而时至今日，这位“鬼片题材中最会拍文艺片”的三哥神导，算上今年 1 月份的这部新片《分裂》，搬上大银幕的作品也屈指可数。这和沙导的接片怪癖也有很大的关系 :他并不喜欢大制作，他最钟意的工作方式就是用低成本来创造以角色为中心，用故事和反转来让观众回味无穷的作品。

这次与 Blumhouse Productions 合作拍摄的《分裂》，讲述的是一个关于精神分裂症的故事 而且主角脑内多达 23 种的人格也是醉了——这得够拍多少部《致命 ID》呀！影片依然是我们所熟悉的沙马兰味道，依靠小格局、小题材，立足于有限空间内的人物互动制造紧张感，而“一美”在如此之多人格之间的神切换，也是看得人浑身直起鸡皮疙瘩。

上映日期: 2017-01-20(美国)
拍摄成本：900万美元　**票房：**1700万美元
IMDB评分：7.5


■爱国者之日


■夜色人生


■分裂





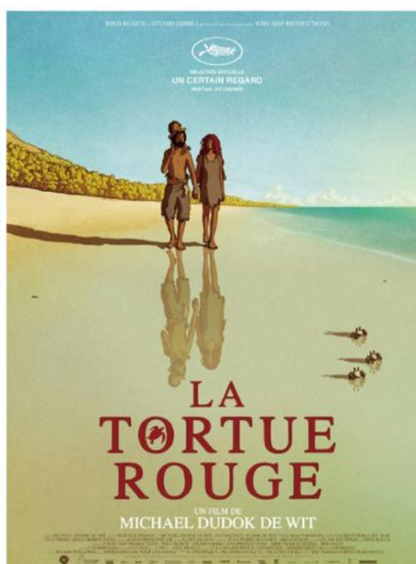
血浓于罪

Trespass Against Us

一部“高配”英国黑帮片和一部“中配”美国黑帮片放在一起，恐怕大多数对“艺术性”没有甚高要求，只想放松一下的观众肯定会选后者。阴冷的天气、怪异的口音、完全听不出笑点的冷笑话，还有几乎看不到枪炮出场的黑帮械斗……乍看上去，英式犯罪题材电影对于国内观众而言的确没有什么看点可言。

《血浓于水》，正是一部足以打破这部偏见的作品。这是英国导演亚当·史密斯的首部故事长片，这个讲述黑帮家族成员努力想要摆脱父辈阴影的故事，被挑本子挑到变态地步的法鲨一眼相中。虽然和几乎所有的腐国黑帮片那样，影片中根本就没有什么刺激性的元素，然后它的社会学意义和每一帧画面所积累的情绪，却可以让你坚决不按下快进按钮。

上映日期:2017-01-20(美国)
拍摄成本：不明 **票房：**不明
IMDB评分：6



红海龟

La tortue rouge

《红海龟》是吉卜力工作室与法国四家动画工作室联手打造的动漫，它故事的开头，看起来是我们非常熟悉的“荒岛余生”式的生存故事：一个流落荒岛的男人在解决温饱问题之后，开始寻求脱困之道，他以就地取材的方式制作了一个木筏。

影片的中盘，对于“老人与海”的读者来说亦不陌生，只不过残暴的鲨鱼被一只看起来人畜无害的大海龟代替了。然而接下来的剧情，却超过了我们的预料。《红海龟》吉卜力清新脱俗的极简画风，辅以法式的浪漫情怀，为我们演绎了一个“庄周梦蝶”的传说。

有奇幻与风暴，却没台词与对白，人生的不确定性和所谓的“命中注定”……它们在一起碰撞出的命运传奇，浓缩进了这个“人龟情未了”的故事。

上映日期:2016-06-29(法国) / 2016-09-17(日本)
拍摄成本：不明 **票房：**340万美元
IMDB评分：7.6



一条狗的使命
A Dog's Purpose

狗之所以在千百年来都是人类最亲密的动物朋友，不仅仅是因为萌，还因为它们的平均智商已经达到了三岁儿童的水准。

我们知道，三岁儿童已经进入了拥有自我认知的阶段，果真如此的话，狗狗们在主人面前卖萌之余，也可能对自己的人生——哦！不对，应该叫做“狗”生的意义展开思考了！“汪汪，我是谁，我又要到哪里去？”

本片讲述的是一只狗在五次生命轮回的过程中，不断探索自己的“Purpose”，它当过宠物，也当过吃货，还穿上警用马甲，惩恶扬善......他遇到过不同的主人，人与狗也在彼此的生活中泛起涟漪。

俗话说，“人一生可以有好多条狗 但是狗这一生很可能就只有你这么一个主人”。光是“狗狗转世”这个设定，在动物类影片就已经够新颖了。和此类电影中主打的温情稍有不同的是，本片在泪点和笑点的设置上，并未一味遵从“政治正确”（“爱狗”本来就是政治正确的一个重要内容），整体风格偏“右”。本片公映后被好事者曝出拍摄过程中的虐狗视频，也的确踩到了大众的红线，不过对动物谆谆教导，让它们实现导演的意图......白左人士们难道觉得自己连狗话都会讲吗？

上映日期:2017-03-03(中国大陆) / 2017-01-27(美国)
拍摄成本：2200万美元　**票房：**5860万美元
IMDB评分：7.9





生化危机 终章
Resident Evil: The Final Chapter

保罗·安德森和米拉姐这间夫妻老婆店炮制出来的“《生化危机》系列”，从第一部那种“优秀的游戏同人电影”，第二部“合格的游戏改编电影”自由落体，不断突破下限，最终沦为了“北斗神拳”式的超人片。

对于“生化”玩家来说，如今的“生化”大电影能把自己的怒槽直接爆到Max状态：怒目圆睁、青筋暴涨，恨不得虎躯一震，把导演抓过来用麦林枪射成筛子......即便是丧尸片观众，捏着鼻子将这只《刀锋战士僵尸版》、《爱丽丝无双》、《生化酱油群侠传》、《越狱特别季：逃出僵尸堡》的全家桶勉强吃掉，恐怕也会觉得这货不仅仅坑了自己的钱，还坑了自己的时间......所以，在看到最新电影以“最终章”作为标题之后，大家都有一种解脱感——原来这货终于要结束啦！



《终章》公映时，恰逢《生化危机7》发售，这两部作品的共同特点，就是和原来的“生化”没有太大的关系了。既然Capcom都已经放下包袱了，那么大家为何还要纠结大电影的最后一部缺失了所谓的“生化”味道呢？克隆人、生化武器、机器人、智能科技......各种前沿科幻元素轮番轰炸，各种变种怪物花样翻新，各种虐杀手段更是突破动作游戏迷的想象力。重回蜂巢让人老泪纵横，不忘初心，疯狂致敬系列经典桥段——这样的爆米花片中居然也有浓浓的情怀感。十五年时光弹指一挥，保罗·安德森用他特有的方式，诠释了“回归原点”的意义。

上映日期:2017-02-24(中国大陆) / 2017-01-27(美国)
拍摄成本：4000万美元　**票房：**1.35亿美元
IMDB评分：6.2



金刚狼 3 ：殊死一战
Logan

《殊死一战》是一部让游戏玩家和电影观众们同时感到“一本满足”的神作！

在前者眼中，狼叔休 • 杰克曼，是《最后生还者》男主角乔尔的“天选”扮演者，至于艾莉的“选角”，当时的玩家们的确没有想到达芙妮 • 基恩，毕竟 2005 年才出生的人家，在《最后生还者》发售的时候还在混幼稚园。不过“小狼女”演起艾莉这个野萝莉的感觉，应该也不赖。

也许是看到了游戏迷的这层心思，本片导演兼编剧詹姆斯 • 曼高德的故事大纲和人物关系，与《最后生还者》还真有些“神同步”的味道在里面。而且从风格上来看，本片完全不像是一部各种科幻、魔幻元素满天飞的漫画英雄片，只剩下 X 博士、金刚狼和小狼女的羁绊。在安东尼 • 罗素还在炮制超级英雄合家欢，连《内战》这么沉重的主题都可以拍得欢歌笑语的时候，同样是为漫威卖命的高德曼，居然拿出了这种从头煽到尾、拳拳往人心窝子里面锤的打脸片，这简直就是拿出拍艺术电影的心去做游戏的“顽皮狗”的作风了！当然，也可能是咱们的一厢情愿，人家恐怕压根儿就没这个想法。

对于《X 战警》的粉丝，本片的意义自然无需多言 ：从 2000 年的系列首部曲开始，休 • 杰克曼在金刚狼这个角色身上一演就是十七年。其他的变种特工们、神盾局这边的“公务员”，甚至是隔壁 DC 家的那些同行们也早已换了 N 批，可狼叔就是屹立不倒。然而，即便是拥有不死之身的超级英雄，也无法抵御时间和生活这两个人类永远的对手。在上有老，下有小，荣耀不再，能力衰退，感觉身体被掏空的 Debuff 下，狼叔就是用自己的本色演出，为自己背负着原罪的传奇，画上了一个句号。

上映日期: 2017-03-03(中国大陆/美国) / 2017-02-17(柏林电影节)
拍摄成本：9700万美元　**票房**：5.71亿美元
IMDB评分：8.5





美女与野兽
Beauty and the Beast

“2017 版《美女与野兽》真好看！”，能说出这话的人，必然对卡通题材电影的要求，仅限于看穿着梦幻公主裙的美女与高大英挺（当然一开始只能是兽面人心）的帅哥，在挂着水晶吊灯的城堡里翩翩起舞、谈情说爱。艾玛美翻天，大表哥帅至渣，再加上各种少女心泛滥的服装、舞美设计，的确是管饱管够！

不过，如果你对老片新拍的创新力要求较高，尤其是在迪士尼自己近年来也喜欢抖些小机灵的背景下，新版《美女与野兽》，恐怕连得及格分都很勉强了。影片对动画版的致敬自然是必要的，但能致敬到神还原，甚至是当成动画片的真人版来拍，这只能让我们怀疑到底是导演被什么神秘力量搞得束手束脚，还是他自己就那么点本事……

上映日期:2017-03-17(中国大陆/美国)
拍摄成本：1.66亿美元　**票房**：7.79亿美元
IMDB评分：7.8





金刚 骷髅岛
Kong: Skull Island

三月末，四月初这几天，大家都拼命往就算是在一线城市也属凤毛麟角的 IMAX 影院去挤，只为一睹人类有史以来最大的那只猴子的风采。此外，关于一位接连在好莱坞顶级大制作中亮相的亚洲女星，也刷爆了近期的朋友圈——在巨幕上，她一如既往的面部表情，让人更加为自己的不懂欣赏而感到惭愧。

言归正传，作为《金刚》重启计划的首部电影，越战背景是本片的最大亮点，它在无形中拔高了本片的内涵（咳咳，其实我想说的是爆破场面的震撼度！）。

与 2005 版《金刚》花了一半时间在吊观众胃口的做法截然不同的是，《骷髅岛》中的金刚开场即现身。当然，因为缺少了爱情的滋润，这次长得的确没有 12 年前那时候帅，不过它战斗力爆表，绝非爬个楼，砸几架小飞机那点能耐。而且根本没有垃圾煽情戏和无聊的笑话来填充，各种怪物秀肌肉和狂野对掐，掀起了一波接着一波的高潮，让人怀疑这 2 亿刀不到的投资，是不是要在电影中盘就要给烧完了。然而，越往后，你就会越发现它的画风不对 这怪兽片都拍出《现代启示录》的感觉来了。

虽然距离 2018 年的到来还有大半年时间，不过我们可以断言，《骷髅岛》是今年的最佳爆米花片——坐等打脸！

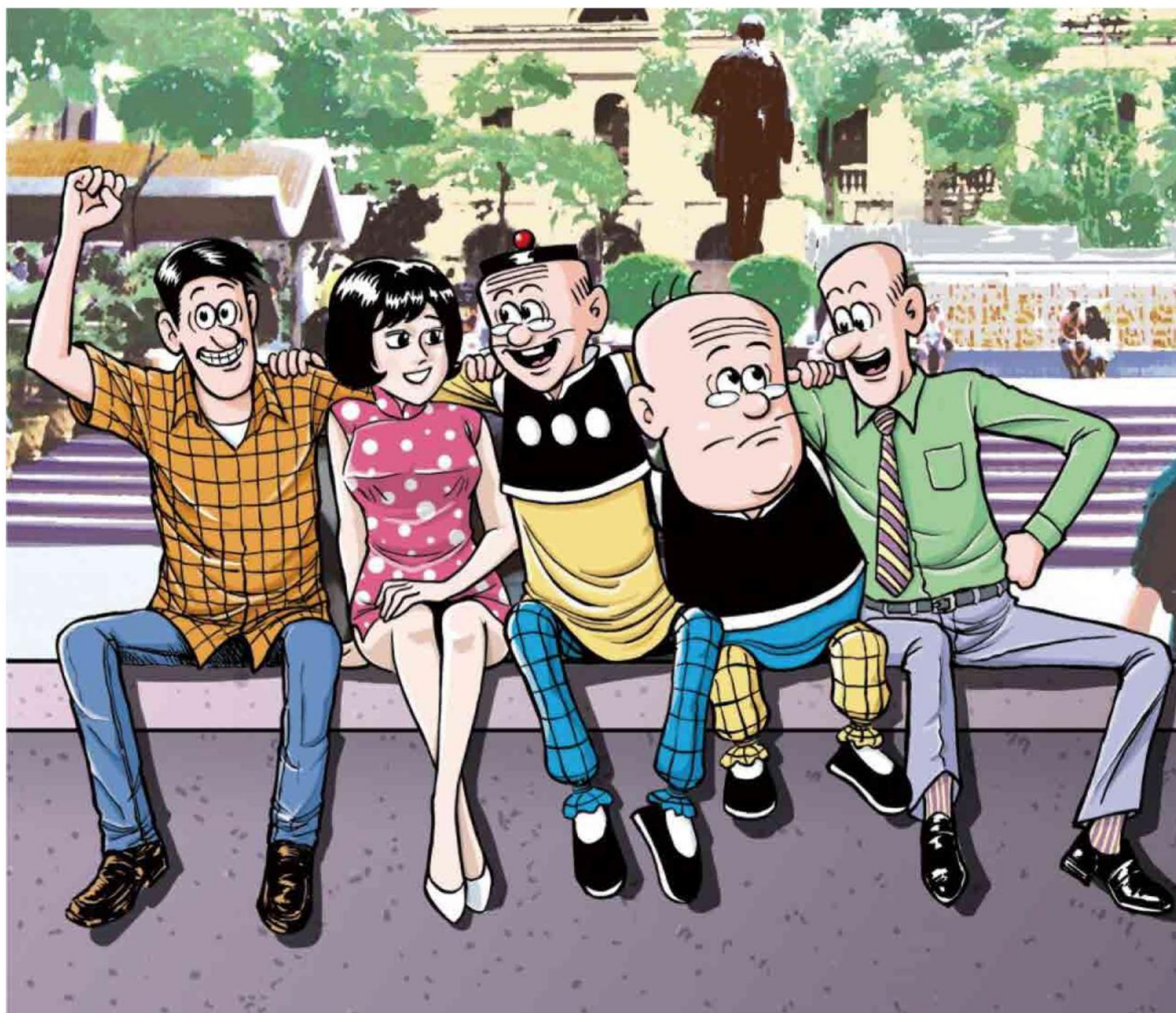
上映日期： 2017-03-24(中国大陆) / 2017-03-10(美国)
拍摄成本：1.66亿美元
票房：4.03亿美元
IMDB评分：7.1



王泽与《老夫子》

一个耐人寻味的故事

文：不快乐王子　编：宇宙人　美编：Juxi



2017年1月1日，元旦日，本应是个普天同庆的日子，不过在大洋彼岸却传来了一个不幸的消息：著名漫画家“王泽”因为器官衰竭在美国寿终正寝，享年93岁。他的离世，在华人世界掀起了巨大的反响，社交平台和自媒体上的悼念文字随处可见，甚至惊动了香港特别行政区行政长官梁振英，后者在“面书”上发文表达对一代幽默漫画大师的致敬。

王泽一生最大的成就，是制作了脍炙人口的漫画作品——《老夫子》，这部被誉为“最具生命力的华人漫画”、并创下了港台漫画许多的“第一次”的作品，历经50年、读者年龄跨越多个世代，依旧人气不减，对于许多人来说，《老夫子》都是一种美好的“童年回忆”。而王泽关于《老夫子》的创作故事，也像他最常用的故事标题那样——“耐人寻味”。

两位王泽

笔者在国内某漫画出版公司任职的时候，社长兼主编金先生与业内不少著名漫画家相交甚笃，其中王泽先生便是其中一位常客。最初几次看到王泽先生的时候，也不过是数年之前，而他“仅仅”是一个年过花甲的老人，总是背着一个双肩包，脸上挂着灿烂笑容，发出爽朗的笑声。然而《老夫子》已然连载了超过半个世纪，而在我小时候看电影《老夫子 2001》时，看到出镜的王泽又是一个年逾古稀的老人；而当时眼前这个人又是货真价实的“王泽”本人，当中的故事真是耐人寻味。

真相是，伴随不少人走过童年的“老夫子”其实是王泽的父亲——老王泽——王家禧。而如今主要活跃在人们面前的是他的儿子小王泽，也是“老夫子”如今的掌门人。

在写下老王泽的纪念文章的时候，某些媒体大概是为了抢时间或其他原因，竟然选取了小王泽的图片并且硬生生改成黑白照片，而在文章底部的留言中，竟然没有多少人发现这个失误，将张冠李戴进行到底，啼笑皆非之余，也让介绍老王泽的生平和“老夫子”的由来变得颇具意义。

1923 年，王家禧出生在直隶，他的父亲是北洋军阀、曾任兼直鲁皖省长的王承斌。和官宦世家平步青云的设定相悖，在其出生后不久，王承斌因为贿选行为被追究而失势，被迫离开北平、寓居天津。瘦死的骆驼终究比马大，王承斌的家底足以让子女衣食无忧。良好的生活环境造就了王家禧顽皮乐天的性格和善于观察身边事物的习惯。尽管在王家禧 13 岁那年，王承斌病逝，家中骤失支柱。身上的担子骤然加重，日本侵略者又在平津不远处小动作不断，动荡不安的局势依旧不改他乐天的性格。

1944 年从北京辅仁大学西方艺术系毕业后，王家禧进入天津文化宫任画师，并且结婚生子，算是平稳度过了那个风云变幻的年代。

1956 年和太太离异之后，老王泽带着三个孩子（其中一个还是婴儿）离乡别井，坐上了南下的火车，他们的目的地是当时还没绽放光芒的东方之珠——香港。初来乍到的王家禧一家住在湾仔薄扶林道的一座骑楼的二楼上，每天楼下行人如织，偶有闲暇时父子们都会站在骑楼露台看着各式人等匆匆而过，既是偷得浮生半日闲，又能观察体味人生百态，对于众人其后数十年的创作生涯产生了巨大的影响。

到港初期的王家禧要需要克服语言的障碍，以及来自另一种社会制度和社会百态的冲击，古人常说“安身立命”，指的是指生活有着落，精神有寄托。安身总是在立命之前，不过对于王家禧而言却是相反，乐天的性格帮助他先是在此地找到了精神所安之处，如何养活一家人则成为了主要难题。有一技之长的王家禧很快找到了工作，在法属天主教会绘画圣经故事，兼办教会《乐锋报》的编绘工作。但这并不足以养活一家四口。香港中下阶层向来就有兼职的传统，而老王泽的漫画人生，正是从兼职投稿画师开始。

偶然的机会下，他看到“新闻纸”上登出漫画家征稿广告，尽管稿费不算太高，但也算专业对口。于是在业余时间，王家禧以“萌芽”“七喜”“新苗”等十多个笔名在多家报章杂志发表漫画作品，其中不少都是对社会时事现象的调侃、也有对新旧文化冲突的揭露。之所以要有如此多的笔名，全因当时报纸之中会有专门的“漫画版”，登出多位受邀漫画家的作品。老王泽多变的画风和幽默的风格得到了赏识，报社编辑在其他稿约不顺的时候，便会让王家禧多画一幅。为了避嫌，王家禧必须换新笔名和画风。久而久之，编辑们干脆直接让他担纲大旗。最多的时候一个版面里面有四张是出自他的手笔，当然，用的是四个不同的名字和不同的风格。很多时候他会对某个时事热点会以不同的笔名表达自己不同的看法，当中就有不少以守旧“遗老”采用曲解的态度去对待新事物以致笑话百出的故事，可以说在这里就已经种下了后来“老夫子”的种子。

纵然是这样，王家禧并没有闯出太多名声，其中一个原因是僧多粥少，多个笔名分薄了作者的名气；更重要的是，当时的人们对于漫画家并未正眼视之。当时的香港在二战之后慢慢恢复元气，城市复兴带来的各种社会现象，贫富差距出现、工人们受到英商资本家的压迫。构成社会基础的各式小人物既要努力“搵食”、养家糊口，又要对抗无良雇主的压迫已经令他们疲于奔命，对于漫画这种“微末之技”只能偶一窥之，对于是谁人作画并不在意。王家禧乃至漫画家们的困局直到“一个人”的出现才有所改变。



■王家禧（左）与王泽（右）



上世纪 1962 年，王家禧准备将日常所见所闻，以及在国内三十多年积累的传统思想与新的社会意识形态和现象产生的隔阂和冲击作为主题创作新的漫画。出身不俗且又科班出身的王家禧却没有艺术家的孤高，他既承认自己只是小人物的其中一员，另一方面又充满雄心，渴望通过自己的双手创造未来，一如当年的香港人，正是这种“接地气”的态度，令王泽可以更加深入社会，为小人物发声。

由于分身、小号或者说马甲众多，王家禧取笔名的时候也比较随意，正当他考虑用什么笔名开始新的创作，当时年仅 12 岁的大儿子王泽在面前走过，于是他顺手就将儿子的名字当作笔名。

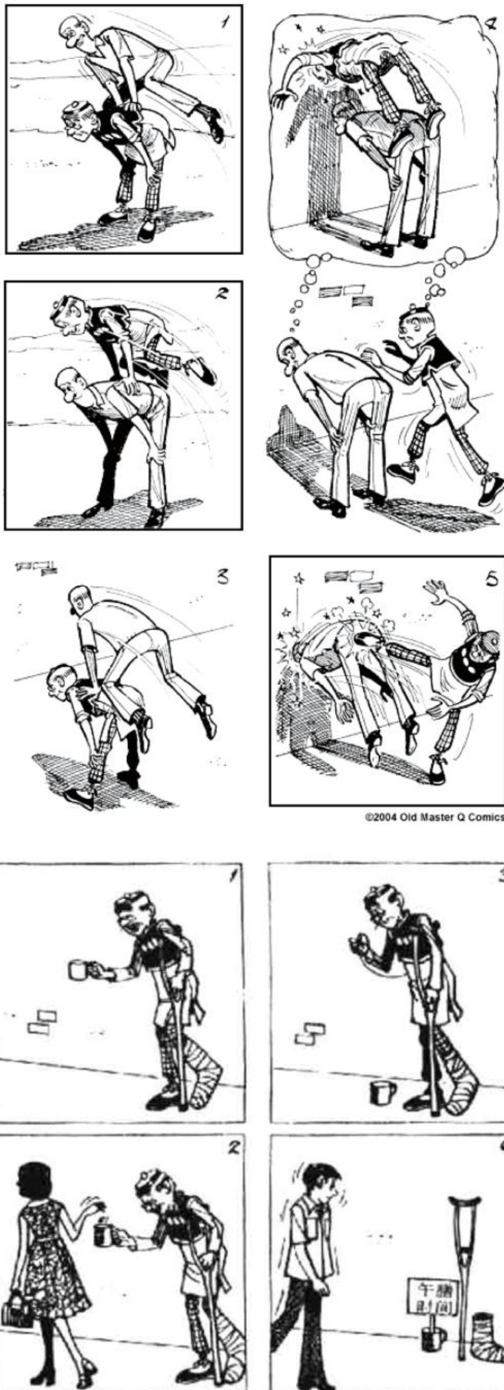
无意中，“王泽”就这样横空出世，开始了第一段长达 30 年的老夫子创作生涯。

夫子自道

当王家禧以大儿子王泽的名义开始在《漫画世界》(和国内最近停刊的著名动漫杂志同名) 连载后，随后星岛日报、明报、快报也开始以高薪邀请“王泽”和“老夫子”加盟。随着越来越多的刊物连载，“老夫子”的形象开始深入民心。由于这个名字更像是真人的名字，大众开始记住《老夫子》的作者。“王泽”也因此名声大振，而“王家禧”反而被人遗忘。

“自从用上我的名字，他就脱不了身了。”多年以后，小王泽这样调侃道。

后来“王泽”也接过了父亲的衣钵，继续以“王泽”的名义书写老夫子的传奇。知道这一典故的人因此惯称王家禧为“老王泽”，王泽本人为“小王泽”，以示区分。



其实，老王泽在创作老夫子的时候，除了最初的动因，并未有想到太深入和长远的计划，这部作品也只是他为了养家糊口而连载的多部作品中之一。但当他开始了这个题材之后便彻底融入其中，逐渐放弃了其他笔名和作品。

开始连载《老夫子》的时候，老王泽已经年近不惑，经过封建守旧和共产主义洗礼的思想面对了新的问题 ：资本主义政权稳固了统治地位，洋人老板开始暴露资本家本性，贫富差距两极化致使社会矛盾开始激化 ；另一方面西方嬉皮士文化也在这个时候席卷资本主义世界，出现了各种光怪陆离的现象和形象行为反传统的“飞仔”，穷人等弱势群体饱受压迫。不平则鸣的小人物正义感令王家禧需要找一个角色和渠道来宣泄，也是替其他小人物发声。

王泽笔下设定的老夫子、大番薯和秦先生乃至主要“反派”老赵等主要角色，都没有固定的工作或者角色位置，而是穿梭复杂社会任何一个角落每一个阶层，演绎社会百态和芸芸众生相的故事，可以说是一个社会群像的缩影。

老夫子时常在以老赵为首的各式各样的老板手下，受到许多不公正的待遇，总想有朝一日能中个彩票，翻身做主人 ；偶尔也会扮演豪绅贵胄，但不是外强中干，就是吃瘪碰壁 ；当然少不了会扮演医生魔术师厨师艺术家等等职人，甚至会化身强盗骗子囚犯等等下三滥角色。这些角色随着老王泽独特的笔触，演绎幽默人生。

“他是全世界漫画角色中唯一的演员，导演让他做什么他便做什么。”这是后来小王泽对于老夫子角色定位的总结。

在这些角色的人生中，老王泽将自己的主观意愿投射其中，更像是三位主角的混合体 ：

有一定知识水平和现代观念、渴望上进、升职加薪进而置业成为中产的秦先生恰恰是最初老王泽努力向上心态的写照 ；而滑稽可怜、矮冬瓜也想有一片天的大番薯则是渴望被关爱的典型。至于主角老夫子既有迂腐一面，但也能摩登时尚，他会呵斥各种和离经背道的行为，反对那些“臭飞仔”，有时也会摇身一变成为“嬉皮士”，尝试走在潮流的顶端 ；老夫子未必对爱情专一而终，但同样也会“爱得激烈”，而现实中，那位被追求多年一直未能真正拥有的陈小姐早已成为了老王泽的太太。

尽管王泽是抱着小人物不平则鸣的初衷去描绘老夫子，但也不是纯粹的正义化身和道德典型，同样也是集国人精明狡猾和劣根性于一身的“怪咖”，也彰显老王泽这位“小人物”并非完人。像在台风天千辛万苦回到家中，洗完热水澡后坐在窗前高呼“让风雨来的更猛烈些吧”；他和老赵互相捉弄，每每是相当过分的恶作剧，甚至是需要“家长指引”的情节。当然，这种捉弄中也蕴含着简单直接的趣味和幽默。

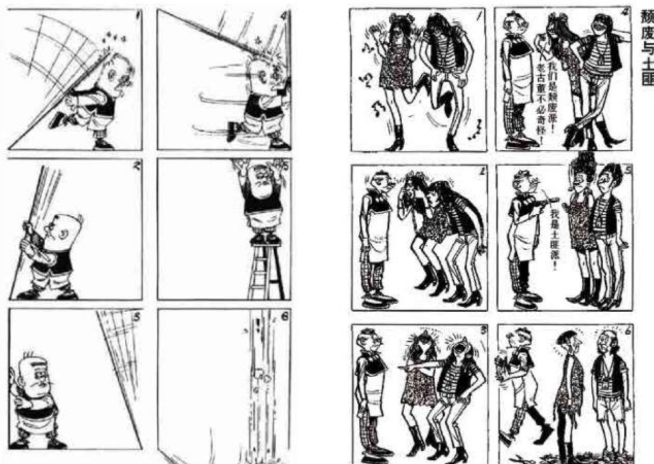
除了角色形象，老王泽在这每一个故事都融入了自己的态度和看法，体现了市井小民的各种心声，在笑声中纾解压力和苦困。老夫子只一个载体又不仅限于一个载体，“他就是老夫子本人，他的看法通过老夫子来诠释。”老王泽儿子王瀚如此说道。是以即便老夫子早有原型，或者后人可以将老夫子画得生动传神，也很难重复这种“夫子自道”的精神内核。

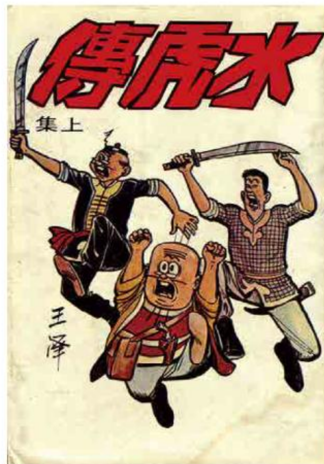
“他不同于其他漫画家，不会成为哲学家。他又不喜欢说教。”老王泽的四子王灏对其父亲的风格剖析更加细致，“他是个很童真且没什么机心的人，表达也很直接，对待不公平的事情就以暴易暴。”

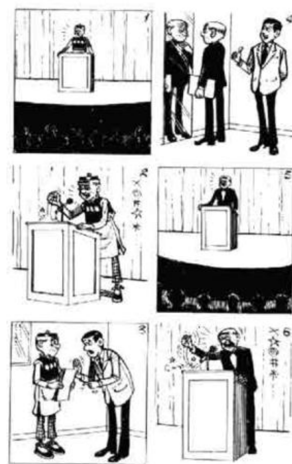
在“老夫子”系列中，随处可见都是简单直接的暴力，老夫子面对很多不平事很少用说教的方式，面对自称“颓废派”的“废青”，他会自称“土匪派”掏枪威吓，面对打劫和欺凌的时候，很少会乖乖就范，往往都会一副“粉身碎骨浑不怕、要留清白在人间”的模样 ；面对老板或是路人甲欺人太甚时会直接诉诸拳脚武力。

不过更多的时候，老夫子里面的人物角色都是在扮演自己——脑洞大开和童心未泯 ：可以玩模型轨道火车最后却会引来真正的大火车 ；可以泡着澡突然跑去拿小帆船，吹着气模拟航海 ；可以铅笔断裂的时候，用耳孔来当铅笔刀 ；和漫画边框互动，打破传统方格的局限，甚至打破第四面墙和观众交流。

老王泽的脑洞还在于对经典故事和名著典故的二次加工创作，例如老夫子模仿司马光砸缸，却砸在大番薯的头上 ；对于先有鸡还是先有蛋、牛







顿万有引力这类科学问题，都以嬉笑怒骂的方式进行另类解读。后来更是将《水浒传》改编成为老夫子们穿越版的《水虎传》，小王泽接手后也推出了穿越各种名著的作品《老夫子魔界梦战记》。

除了拥有接地气的题材和反映普罗大众心声的故事外，《老夫子》之所以不平凡，还有着多方面的原因。

专业画家出身的老王泽，其画功保证了故事的生动传神，而老夫子也并非完全一成不变，每隔数年，老王泽都会对人物造型进行微调，确保人物更加生动，令故事的讲述更加顺利。在绘画故事的时候，老王泽善于利用夸张的形体语言来说故事，有些情况下甚至不需要任何对白或者旁白，就能将整个故事完整地呈现。尤其是展现老夫子的各种奇遇的时候，人物的表情捕捉刻画相当细腻，像老夫子吃惊时帽子会弹起，害羞时扭捏作态，表现醉态、疼痛时的幽默，损失金钱时钞票会张开翅膀飞走，骂人的时候的“○%#△*”特殊符号，这些“夸张的真实”将人物的各种状态诠释得入木三分。

虽然是分格漫画，但与如今的四格作品基本将人物形象简单化、着重在对话上下文章的表现方式不同，《老夫子》无论是背景、动作、动物乃至各种死物都能抓住神韵，留白之余更衬托出其中的细致。每一格分镜独立成趣，除了能看到大巧若拙的画工，也能给人以丰富的联想空间。

在漫画的叙事风格上，老王泽将“欧亨利式”叙事方式玩弄鼓掌之中，通过多格的铺垫，然后以最后一格进行剧情反转，达到出其不意的逗笑效果；甚至在某些时候能够在六格漫画中做到两次翻转，足见其功力。即便是我们从多年的阅读中熟知这一套路，依旧能够感到趣味无穷。

“我这一辈子（在漫画上）都很难超过父亲，他在第三和第六格的把控上堪称天才。”小王泽对于父亲尊崇有加。

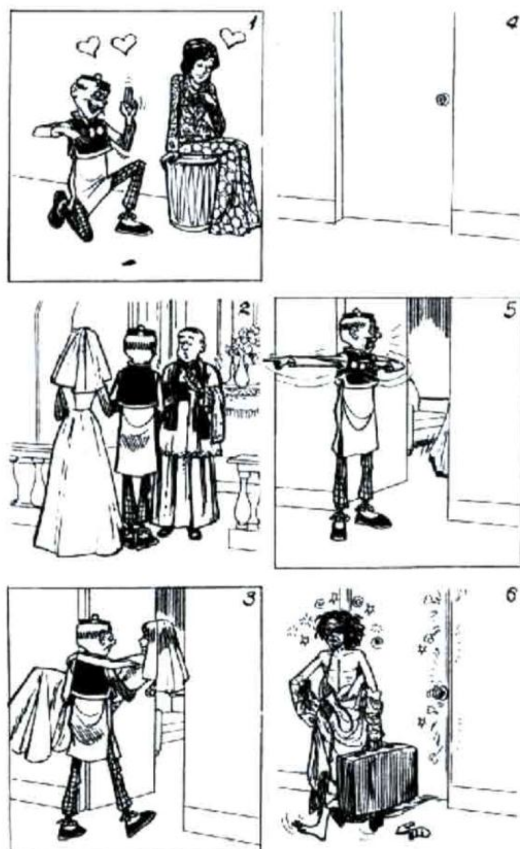
在故事内容上，《老夫子》相当贴近时代气息，尽管其故事一般是以单元式连载，故事之间联系甚少，但是对某些热门话题也会为同一主题画出多个作品，如当年香港武侠片兴盛时期，王泽会就武侠题材一连画出多个笑话，当中既有以西洋暗器（手枪）对敌，可以是互相对敌时碰壁乌龙碰壁导致两败俱伤等等。当需要呈现食文化，尤其是当“胆固醇”和食品药品安全等概念兴起的时候，老夫子也会第一时间跟进：例如求爱失败想到吃大量高胆固醇食物自杀，为了避免摄入胆固醇而拒绝摄入海鲜猪肝等食物，以致骨瘦如柴；对于“打针食品”的过敏，令他觉得去打预防针的陈小姐也是危险人物等等。在少数的情况下，老王泽也会以六格漫画的形式连载一些短篇故事，给人不同的体验。

《老夫子》的另一大特色或者说亮点是极其善用四字词语来概括漫画核心内容。不少人都是通过老夫子第一次知道“耐人寻味”的意思，即使未必如那些成语典故那般准确达意，但对于处在文化入门阶段的大众来说，这样的寓教于乐的方式更能让人接受。

“文章合为时而著，歌诗合为事而作”，白居易在《与元九书》中总结了艺术家应持有的态度；尼尔·波兹曼在自己的经典著作《娱乐至死》中曾经提到“媒介即隐喻”的说法。每一个时代、每一个地区都有不少反映中下阶层人士挣扎的作品，既反映时代特征，又为生活中无处不在的压力和对求之不得的富裕生活的希冀提供宣泄途径，这些作品也在潜移默化中队社会带来影响。《老夫子》也是如此，就如其英文译名“Old Mater Q”中的“Q”那样，令人不其然想起鲁迅笔下的“精神胜利者”阿Q，在现实的诸多无奈之下，有途径能让他吐一口恶气或是获得心灵上的苟安，便能重新上路，恰好迎合了底层人士的心理状态。

在上世纪60年代初的香港，大众的娱乐途径极其匮乏，虽然有电视，但就内容而言，只有一个黑白电视频道，每天播放四个小时，而且还是英文广播。即便如此，每个用户还需缴纳25港元的月费，这显然只是那些位于社会精英阶层（英国殖民统治阶层、英商和亲英华商）才能承担的娱乐，而非普罗大众所能接受的一般消费方式，在“斗令”（旧时港人对半毛钱的俗称，也形容数量相当少）价格就能看到的漫画有了良好的传播基础。

《老夫子》简单易懂且又风趣幽默，价格低廉且又雅俗共赏，天马行空而又生动传神，针砭时弊而又耐人寻味，取得巨大社会影响和成功也在情理之中，只是当时的老王泽还不知道而已。



多向发展

1964 年初，老王泽陷入了一种焦躁的状态。因为他的漫画终于要结集成册，以单行本形式发售。老王泽将作品由当时私交不错的印厂“吴兴记”负责印刷出品，这是《老夫子》出版第一本单行本漫画，没有人知道接下来会发生什么事情，那时的《老夫子》甚至没有连载的数字。

保险起见，当时印刷了一万本，每本售价六毛。但新书甫一上市，两三日内就被抢购一空，“重版出来”的八千本也是迅速宣告售罄。有一即有二，此后多本《老夫子》合集陆续上市，都成为城中热话。从此之后数十年，在香港街头的报纸摊上，《老夫子》总能在显眼的角落占据一席之地。当年在街头巷尾，都是在读《老夫子》的人，不少人买不到或者买不起书的年轻人会跑到租书店或者发廊“蹭书”，《老夫子》快速成为香港市民中广泛认受的作品。因为老夫子形象相对正面，又广受欢迎，1965 年香港政府新闻处邀请“老夫子”作为禁毒宣传形象代言人，老夫子的代言之旅由此展开。

除了在香港大行其道，老夫子开始走出弹丸之地，在 1969 年走向另一个日后的根据地——台湾。而国内则是由于种种原因，直到上世纪八九十年代才引入。

在笔者小时候，香港是一个这么近而又那么远的地方，由于城市发展的原因，我们的城市化进程在上世纪 90 年代才猛然加速。当时的平媒蓬勃向上，邮电局的报刊能够拿下两三个店面来贩卖各种刊物，摆在显眼位置的除了海南出版社的《圣斗士》外，就是一本本白底彩绘、辽宁画报出版社出版的《老夫子》。







从连环画中解放出来的我们除了认识了什么叫漫画分镜，第一次认识到什么是四格 / 六格 / 八格漫画。我们能随时拾起一本，随时从其中一页开始读起，虽然明知道里面都是“套路”，哪怕已经很久之前已经看过一遍，还是能感到十分有趣。《老夫子》作为一本接地气的作品，其内容随着时代的发展而变迁，传播的渠道和方式也逐渐变得广泛。即便如今在网络大潮的冲击下，在我国不少省份每个月还是能卖出过万本《老夫子》，足见其广泛的影响力。

1974 年，对于香港来说是重要转变的一年。世界石油危机爆发，令弹丸之地的香港百物腾贵，电费、电话费、交通费都随即飞速上涨，奸商横行，反加价潮成为城中热话。社会矛盾尖锐，大案要案频发，宝生银行抢劫案甚至吸引电视台现场架设摄影机，创下了最长时间现场直播的纪录。同年，消费者委员会和廉政公署成立，一方面建立良好的消费秩序，稳定物价；另一方面大力打击警察的腐败问题，掀起反贪风暴。

动荡变革的时代，总能给予了文化艺术工作者极大的灵感和极多的素材：

冷面笑匠许冠文拍摄了喜剧电影《鬼马双星》，以诙谐的表演和夸张的表现形式讽刺时弊，创下了香港电影票房纪录；歌神许冠杰为这部电影写下了第一首粤语流行曲《鬼马双星》，“赢咗得餐笑，输光唔使嬲”传达了一种乐观阔达的态度；香港电台制作的电视剧《狮子山下》，讲述了香港各式市民在逆境中自强不息，邻里朋友团结奋斗、和衷共济、守望相助及包容和谐的故事，由罗文演唱的《狮子山下》更是成为了永恒的经典，“狮子山下”成为了香港人的精神图腾，一直到今天依旧被委任津津乐道。

老王泽是另一位由此得到大量启发的艺术家，老夫子在他的笔下也经历着各种脍炙人口的辛酸。也在这一年，老王泽举家移民到美国，小王泽开始修读建筑专业，兄弟们也在美国升学，父子之间在漫画路上开始分道扬镳。不过老夫子和他的朋友们并没有因此远离我们的视线，老王泽依旧多数时间留在香港，为大家继续奉献笑果之余，也为作品迈向多元化发展。

在那个动荡的 1974 年，“金山电影”拍出了第一部彩色的真人版老夫子电影。但这并不是老夫子第一次与电影结缘，早在《老夫子》单行本发售后不久，老夫子就已经登上大银幕。邵氏电影看中了这个冉冉升起的漫画巨星，斥资开拍了两部黑白电影，找来了当时著名的丑星高鲁泉扮演真人版的老夫子，沈殿霞、陈宝珠、薛家燕、曾江、西瓜刨这些后来家喻户晓的明星也参与其中。不过由于老王泽刻画得“老夫子”漫画形象太生动和脍炙人口，以至于现实中的演员难以完美演绎，因此电影的口碑一般。

到了 1980 年，老王泽的好友胡树儒前来敲门，带来了一个新的机遇——老夫子第一次以漫画卡通的形象登上大银幕。

八十年代初期的香港并没有动画产业，胡树儒尽管看中了这个商机，但是奈何香港市场底子太薄，当年制作一个动画长篇需要一百名动画师花费一整年时间去制作，电影公司于是找了个折中办法，将制作基地放到了《老夫子》另一个重要基地——台湾。

老王泽也只身飞到了台湾，结识了另一位如今也在华人漫画圈里极具影响力的漫画家和国学大师——也是当时的导演之一——蔡志忠。在台湾逗留的五天里，老王泽提出了自己对于动漫改编的看法，深深折服了这位时年未满三十岁的台湾漫画家。站在巨人肩膀上的蔡志忠以开阔的视野和更进取的态度完成了电影的拍摄工作。

这部电影采用彩色制作、因而被称为“七彩”；又因为是动画，所以被沿用港澳台的叫法“卡通”；因此电影名称定为《七彩卡通老夫子》。由于原作、导演和不少制作人员都来自香港，也成为了第一部香港动画电影，而由于制作地是台湾，因此也算是台湾本土电影。

著名填词人、香港四大才子之一的黄霑不仅担当主要角色配音，还为《七彩卡通老夫子》谱写主题曲，以另一种方式生动传神地描述了老夫子的生活状态和态度：

实在系真黐假黐 时呆时精老夫子
自大自卑七彩性格 笑与喊（哭）自己知

共患难乞儿当绅士 为道义港纸（港币）当草纸（厕纸）
未聚未积睇白天会赐 当世界系水池
成个大细路绝冇机心冇沙士
若系人闹我一於笑咪咪对住
颜开四万话对唔住 诈傻最易
幸运未至剥个番薯 横财来到梗叹青衣
实正人生真系几趣致 咪理我傻与黐

《七彩卡通老夫子》获得当年度台湾金马奖“最佳卡通奖”，更是一度创下了台湾本土制作电影的票房纪录，直到近十年才被《那些年，我们一起追的女孩》和《海角七号》等电影超越。

因为第一作的成功，制作方顺势推出《老夫子之水虎传》。老夫子、秦先生和大番薯穿越到《水浒传》的世界，误打误撞从虎口中救下了武松，又破坏了潘金莲和西门庆的私情，最后再破官匪勾结的蒋门神，在这些小说原有的桥段，因为老夫子三人的出现而有了笑料百出的过程以及不大一样的结果。

已故巨星张国荣又用歌声描绘了老夫子的形象以及“老夫子”在华人地区的日渐上升的影响力。

天生有些少远视 卜帽马褂多怪异
讲起老夫子故事 港九澳皆知
老夫子 有卡司 佢（他）好本事 老夫子 佢好讲信义
有砂纸 有 Taste 你想起佢底（查探底细）实在唔容易
皇帝 又～似 好似摩登乞～儿
真真假假 佢好兴（习惯）诈诈谛谛（假装）似癫似戆 吹BB（拿他没办法）
想知老夫子姓氏 根本冇乜鬼（什么）意义
总之老夫子既事 边一个都知

伴随着这一部部作品的诞生，老夫子逐渐成为经典；然而时光易老，随着老王泽逐渐老去，令“老夫子”到了寻找接班人或是停止前行的关口。







后继有人

一代幽默漫画巨匠的仙游固然令人惋惜，但可喜的是，这只是一个休止符，他的儿子们继承了他的事业。

“现在在美国定居，身体还好，不过基本上不会出席什么公开活动了。平时就做做陶器，偶尔去钓钓鱼。”

和我谈及老王泽近况时，适逢“老夫子五十周年庆”，小王泽和妻子邱秀堂女士合力经营的老夫子哈媒体公司正举办一系列的纪念活动，作为其中一个合作方，我也因此小王泽有过两三次交谈。

继承了老王泽的幽默性格，小王泽的性格同样乐天，在和我数次谈到自己的父亲时，小王泽总是滔滔不绝。而那些活动，不仅是一场场展览和回顾，也是一部儿子对于父亲生平的回溯，更是一个忠实的粉丝在如数家珍。

“我很小的时候就已经开始看父亲画画，当时很多都不懂，当我接手《老夫子》的时候，他将我童年的回忆带回来了。”

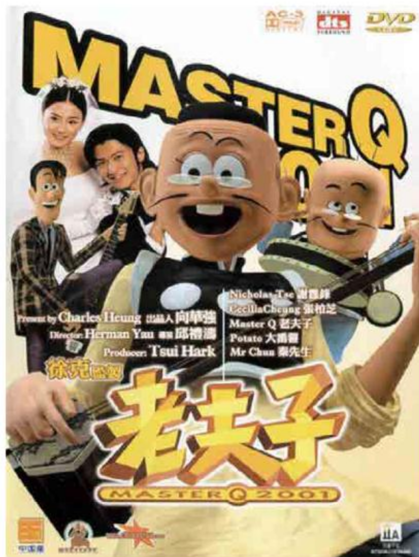
但其实，老王泽和儿子之间的传承并非水到渠成，老王泽最初的成名甚至给小王泽带来一些麻烦：在学校点名的时候，只要老师喊道“王泽”的时候，接下来一秒基本上就是哄堂大笑，大家都会以“老夫子”来称呼小王泽。因为老夫子的角色形象经常闯祸出糗，人们将其当成了一个丑角，这样称呼无疑是一种语言暴力和霸凌。这种“李代桃僵”从另一个角度说明了《老夫子》在当时受到广泛的认识，但对于两位王泽而言意义不止于此。

“印象中其他人的父亲都是穿西装、打领带上班，但我当时真的说不出爸爸的职业是什么。”小王泽坦言自己曾和父亲有过不理解。

不过时间是解开心结的最佳良药。小王泽开始观摩父亲作画的时候，他的鼻子刚好和桌子一样高，是《老夫子》第一位、也是距离最近的一位读者。随着年岁渐长，小王泽的鼻子离桌面越来越远，看的东西越来越多。父子们除了喜欢站在露台观看各式人群，老王泽还喜欢开着摩托车载着儿子穿街过巷，一边采风，一边讲述自己“追女仔”时候的浪漫史以及生活







中看到的幽默事，当然这些故事很多都化作了老夫子的故事。每当他们到中环交稿之后，到附近的茶餐厅吃一碗云吞面是父子们固定的节目，父子之间一度疏离的传承纽带就这样默默地紧扣。

然而，长期的伏案工作令他深知以漫画维持生计是一件相当艰难的事情，也从不建议儿子继承自己的事业，怕他们"混不到饭吃"，科班出身的他也没有专门教导儿子们绘画技法，但看到孩子们依葫芦画瓢的时候，也没有出言制止。直到小王泽准备升读大学的时候，老王泽还是语重心长地和儿子们说 ：

"无论如何，你以后都不要从事艺术——"

"我情愿你去当一个汽车修理学徒，如果你懂得修理汽车，你就有能力养活自己。"

这些话都被他的孩子们记在心中，在多年之后当他们事业有成，才作为笑谈和外人提起。

小王泽和弟弟们只好听从了父亲的建议，各自寻找发展方向，然而从小艺术创意熏陶又岂是轻易能够放弃。当年香港人到外国求学的目的主要还是为谋生，因此大多选择理工科，小王泽和兄弟们便有意无意地选择了需要创意和想象的理工学科，小王泽选择了建筑，而二儿子王瀚则报读机械工程，四子王灏则报读了电脑工程专业，但这三位儿子最终选择踏足父亲曾经涉足但又未曾企及的领域。

首先提出回归动漫产业的并不是大哥"小王泽"，而是二哥王瀚。对于理工科完全没有兴趣的他读了一年就选择放弃，恰巧有一个同学准备转到动画制作专业，于是他瞒着远在香港的父亲老王泽，转修动画专业，之后更是成为了专业的动画师。而受到二哥的影响，四子王灏在电脑工程专业毕业之后，考入了由迪士尼投资、以极低的录取率和师生比例享誉全美、并且负责了多部经典迪士尼动画后期制作的加州艺术学院，毕业之后更是加入了迪士尼，同样成为一名动画师。

1985 年，年届六旬老王泽就正式移居到美国，虽然未言退休，但已然高频率连载二十多年的"老夫子"需要放缓脚步。

"1995 年的时候，父亲已经 70 多岁了，我不想让他太过操劳。"已经获得美国大学终身教职（Tenure）的小王泽在谈起自己回归的动机，"我的几个兄弟之中都没有从事正式漫画工作，但父亲的工作总需要一个人继承吧，我身为长子，接触的设计行业又和绘画有些联系，于是就由我接过了父亲棒。"

"去了皮克斯、迪士尼，成就比起我还高呢。"在谈到弟弟们时，小王泽总是流露出长兄为父、老怀安慰的笑意。确实，在早年老王泽伏案工作的时候，小王泽肩负起照顾弟弟们的责任。这让他在父亲准备退休之时，毅然挑起大梁。

老王泽准备退休时授意儿子收回在台湾的版权，并且在台北市立美术馆举办漫画手稿展，也算是一个交接仪式。小王泽为此到处奔走都碰壁，最后在一位朋友的牵线下认识了当时在中华文化复兴院运动推行委员会工作的邱秀堂。祖籍广东梅州的邱秀堂拥有着客家女子的温婉和识大体，她不仅为画展的举办劳心劳力，在画展成功结束后，还带着两位"王泽"深度游览了台湾。在旅程中，别样的情愫在小王泽和邱秀堂之间慢慢萌芽，很快便开花结果。

将终身事业托付给儿子和儿媳之后，老王泽就在美国加州颐养天年，小王泽和邱秀堂成立了老夫子哈漫传媒，专门管理老夫子的版权。尽管接过了老夫子的大旗，小王泽自问没办法在漫画领域青出于蓝，王瀚和王灏也有同感。

"我可以画得好像，不过老夫子就是我父亲，老夫子不是一个造型，老夫子的小动作就是他的思考，所以动作可以弄出来，点子却是抓不住。"王瀚如是说。

"这是他的观点，不是我的……（在漫画角度）我只是努力为大家呈现我父亲带给大家的东西。"小王泽的话也是耐人寻味，"不过到我这里，我希望有加入更多的东西，把父亲想做但没做过的东西实现。"

既然在技法无法超越父亲，小王泽便引导《老夫子》往更广阔的文化以及商业领域发展。当中的失败难以细数，也难以为外人所道。但我们看到的是许多的成功。

事实上除非有特定的话题或者我们主动问起，小王泽甚少谈起自己的父亲，更多谈到的是《老夫子》未来的计划。他将老王泽以及自己的作品重新整理并上色，加上自己的新作后再次出版，《老夫子》作品也在许多新兴的媒体以及电子平台上重新开始连载。在小王泽的操持下，《老夫子》在上世纪 90 年代正式进军中国大陆和东南亚。在 2008 年更是和借着奥运的春风，和姚明跨界互动 ；其后又和联合国环保大使周迅合作环保漫画。

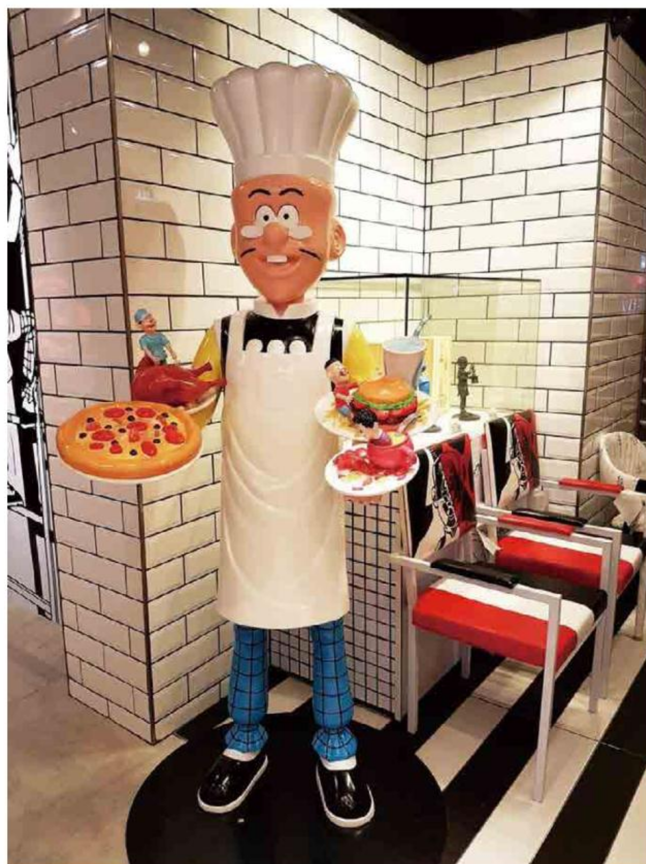
除了漫画，"老夫子"也通过电视和电影走进千家万户 ：2001 年，老王泽举办了惟一一次签名见面会。在乐团担任鼓手的他，从打鼓中练就成"左右互搏"的技艺，双手可以同时做不同动作，日后更是能双手同时能作画、写字，并且在谢霆锋和张柏芝主演的电影《老夫子 2001》中表演了了这一技艺。这部电影也是老王泽唯一一次以真人形象出现在影视作品之中，当年也撮合了"锋芝恋"，成为一时佳话。2010 年，《老夫子》动画在 CCTV 上播放，与华谊兄弟共同出品的动画电影《老夫子之小水虎传奇》也在 2011 年上映。

此外，在小王泽的操持下，"老夫子"走出了二次元世界的框线，以其深入民心的形象，为各种机构和慈善活动代言。其中作为台北市国小品德教育典范和为马来西亚教育部合作小学生成语教学极具意义，其他合作机构还包括马来西亚国家银行、税务局，台湾的"卫生福利部"、"交通部观光局"、"教育局"、"铁路局"，香港卫生署、强积金管理局，澳门卫生局等等，相辅相成地造成良好的影响。而在众多的社会评选和调查中，《老夫子》也是成绩斐然，除了获选多个地区最受青少年欢迎的读物之外，《老夫子》还获选为国家广电局推荐优秀国产动画以及香港"最具代表性传奇物品"，新加坡交通部长甚至通过阅读《老夫子》来学习中文，同样在香港和台湾的各种教材中，"老夫子"的形象也是经常出现，让枯燥的课堂和文字变得生动有趣。

在商业化方面，"老夫子"在小王泽接手的二十年间除了举办多场成功的个人艺术展和作为许多大型展览的主题布置，2008 年，《老夫子》更是

获邀参与苏富比秋季拍卖会，成为全球首件漫画拍卖品，而在 2014 年与安迪·沃霍、草间弥生、奈良美智被苏富比列为“年度四大重点艺术展”。此外，小王泽大力发展产品授权，从各类食品到服装服饰应有具有，“老夫子”与 Be@rbrick 跨界合作推出的公仔瞬间被抢购一空，在网游最初兴起的时代，“老夫子”甚至还进军网游和手游。

2016 年下旬老夫子主题餐厅在香港闹市区弥顿道开业，一经开业便长期处于爆满状态。订座预约起码要提前半个月，这在某餐厅评价稍高便要等位的香港也算是相当厉害。虽然用餐时间规定只有 90 分钟，餐品也是相对普遍的西餐，配合“耐人寻味”等菜式，勾起人无数的回忆。而当老王泽去世以后，这里也成为了许多人纪念和缅怀“老夫子”的地方。也许老王泽在天之灵，看到这一切会倍感安慰。





身后的争议声（代结语）

不过在《老夫子》风光无限的背后，还是有不少争议之声。

1992 年，香港文化评论人、次文化研究者彭志铭就在其主办的刊物《漫画读物》中就发表了来自北京方面的资料，指出《老夫子》的原型是上世纪三四十年代漫画家朋弟（原名冯棣）的作品，并且贴出了相关具争议性的对比图画。随后，国内尤其是京津地区的作家们也发起了声讨。而到了 20 世纪初，中国文联副主席、著名小说家冯骥才就此出版了《文化发掘老夫子出土：为朋弟抱打不平》一书，其中详细披露了冯骥才多年收集得来的证据，令这件文化界的风波推向一个小高潮。

多年来关于这事争论从来没有停止，而且在老王泽去世之后，这样的是非功过评论又成为一时热话。尽管事件双方一直都没有对此作出确切的回应，不少资讯媒体都对此作出了定性。

出于对逝者的尊重，笔者在本文对此不做道德是非上的评判，作为一个完全的局外人更无意洗白或抹黑。不过就环境而言，在香港漫画兴起的过程中，借鉴作品或者套用现实明星的情况十分普遍，尤其是版权和肖像权意识相对薄弱的年代更是如此，上官小宝的《李小龙》最初未经授权便直接使用了李小龙的形象，一度以连载 1560 期创下了全球最长寿的连环图的纪录。老王泽在怎样的状态下获得老夫子的完整构思着实是耐人寻味，至于事实究竟如何，当事人心中有数，诸君也自有定论。

不过就像国内篮球论坛一句名言，“乔丹很伟大，但对不起，我活在科比的时代。”虽然逻辑上有点牵强，但是反映了科密们对于自己所处时代的集体回忆，也是不无道理。

套用到此事之上，诚然朋弟先生的老夫子形象更早出现，但是陪伴我们成长、并且将“老夫子”这一形象发扬光大的却是两代王泽，正是他们的深度挖掘，融入了更多现代元素，带给我们无数的童年欢乐。而从这一点出发，我们也应该向老王泽说一声“谢谢”。



黑手党Ⅲ艺术设定集鉴赏

文：稀饭　美编：NINA

因为一些技术上的问题和游戏内容与宣传上的微妙差距，看起来颇有可能把整个游戏系列提升到 3A 级大作领域的《黑手党Ⅲ》却最终只成为了一款评价不上不上的中庸之作。但我们也得承认，本作或许在游戏机制和内容设计上存在着缺点，但在整体的美术风格追求上还是值得赞赏的，不但把其所属年代的风貌展现得淋漓尽致，也把以新奥尔良为原型的新波尔多打造得美轮美奂。而支撑着游戏开发者们做出这么一个独特城市的，还是那美丽而细致并富有感染力的原画，多位原画师靠着他们那介乎于真实和虚构之间的笔触，描绘出了一个并不存在的真实城市，本次"秘密花园"栏目，就让我们来欣赏这些精彩的艺术画作吧。

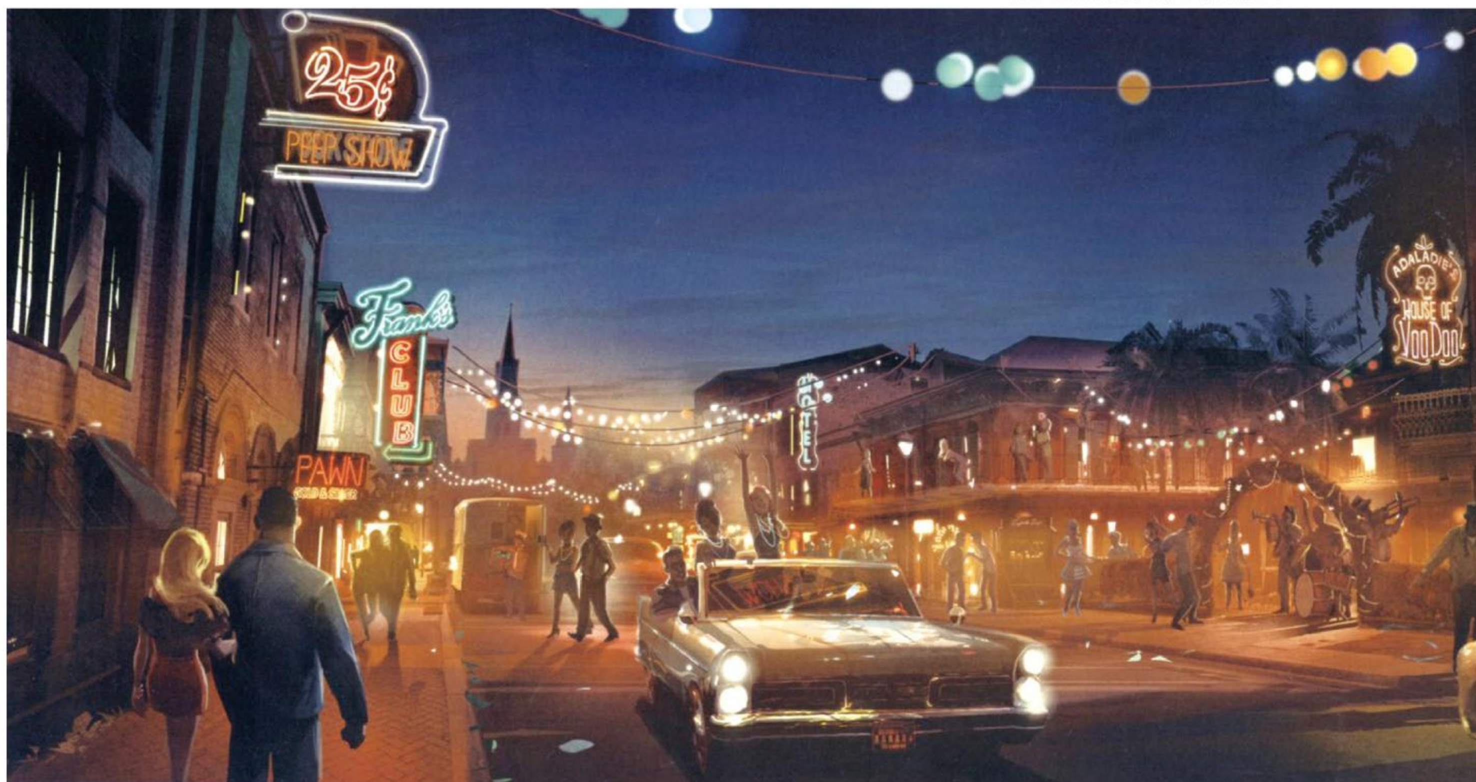



THE ART OF
MAFIA III

印象新波尔多
New Bordeaux Impression



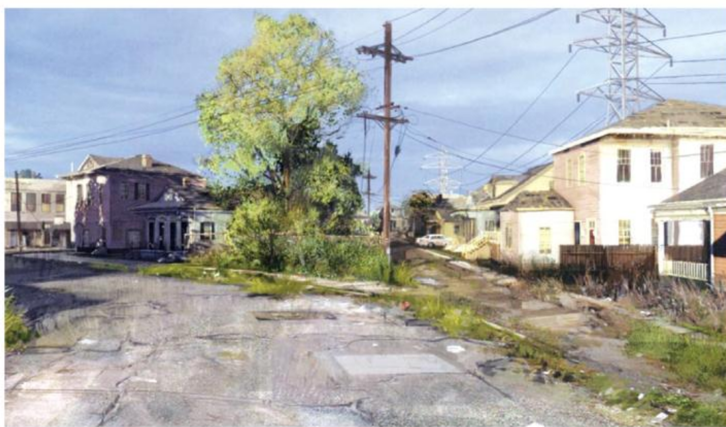
▼夜色之中的新波尔多充满了醉人的魅力。





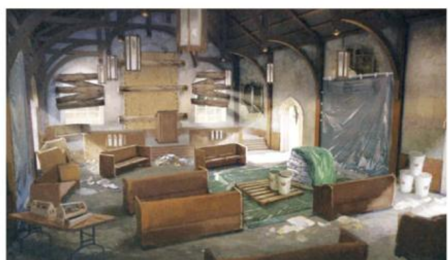
德拉山谷区
Delray Hollow





















►在设定当中的唐纳文张狂的程度比游戏当中还要夸张。

▼被唐纳文改造成了秘密基地的汽车旅店房间设定图，和游戏中的实际场景相差无几。





凡尔登角
Pointe Verdun



◀废车场一战的概念原画，看起来比在游戏中的实际战斗还要火爆。

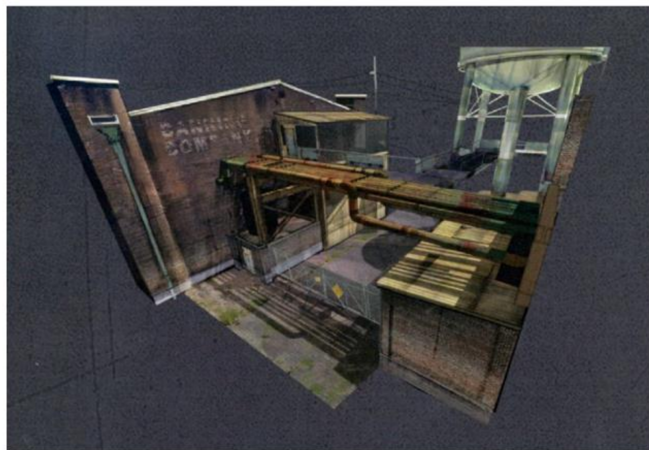






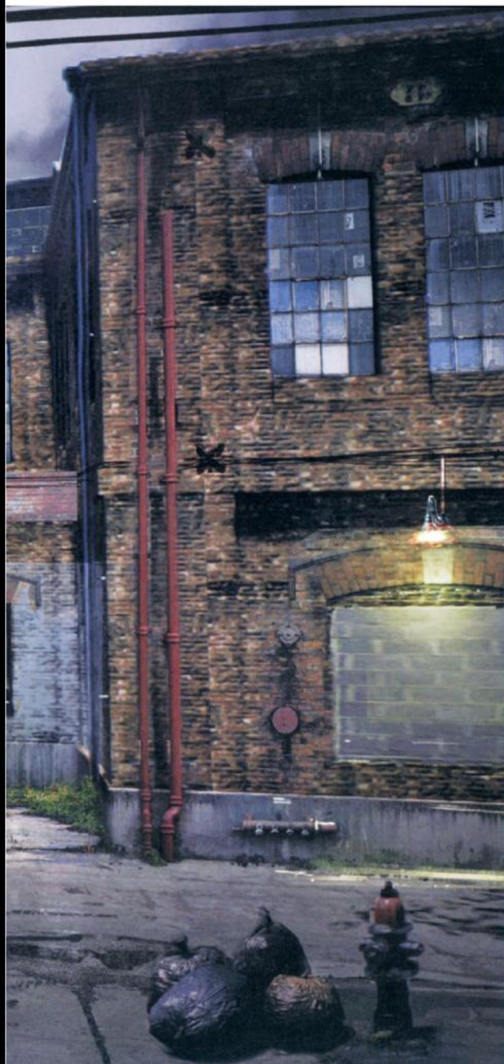


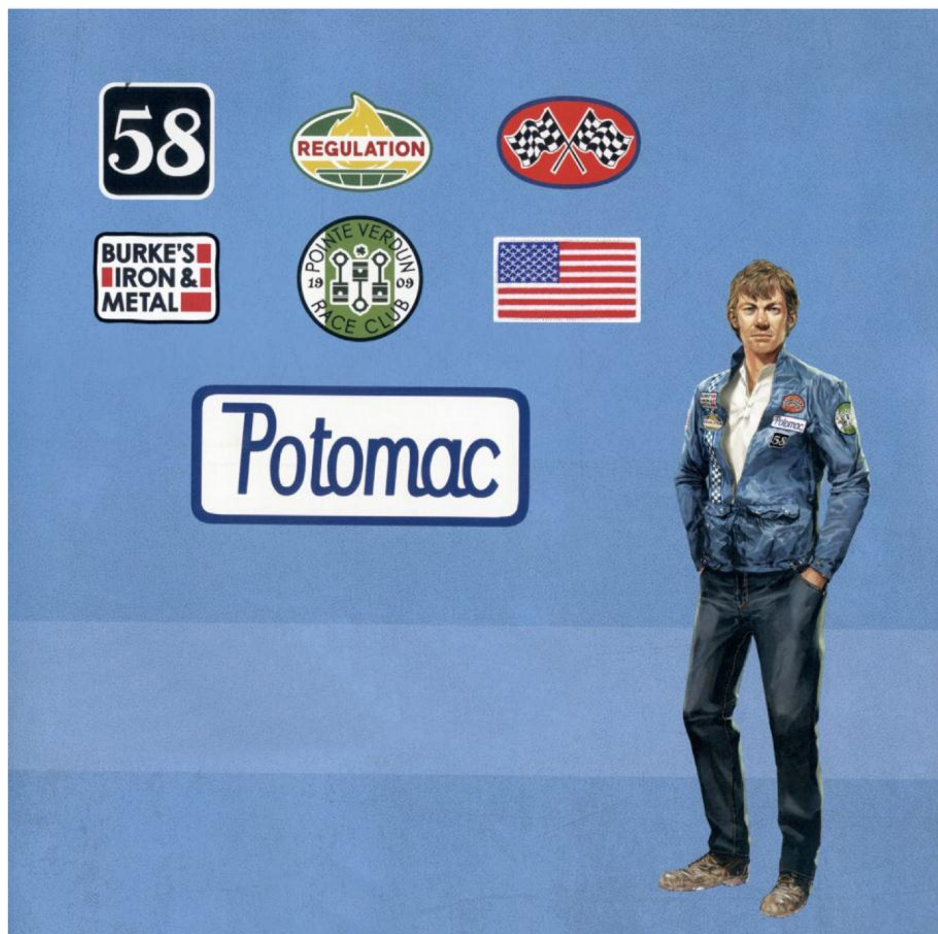
江河街
River Row



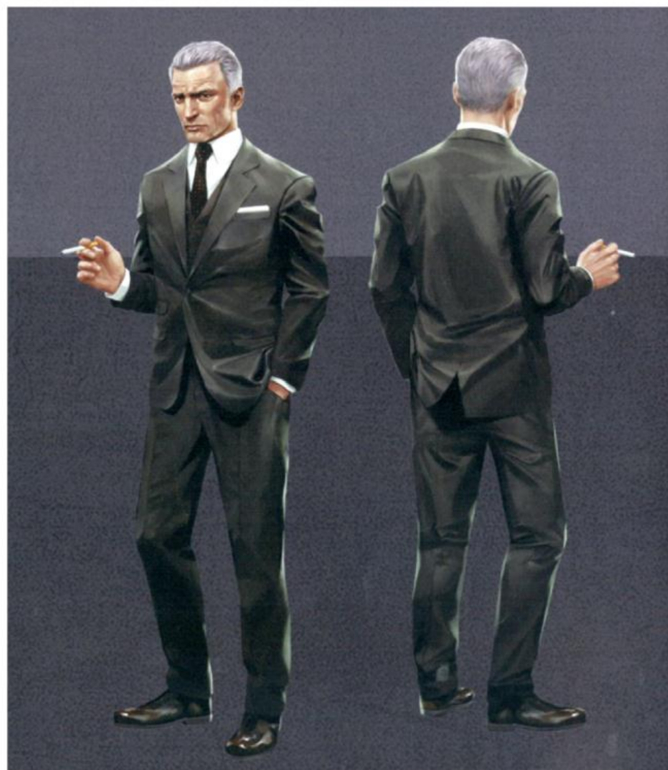


►在原始设定当中，维托也有比较接近《黑手党Ⅱ》中的造型，不过最终因为剧情设定而变成了一副不得志的模样。









▲其中一个结局中继承了黑手党老大之位的维托，看起来的确有种意大利黑帮教父的霸气。







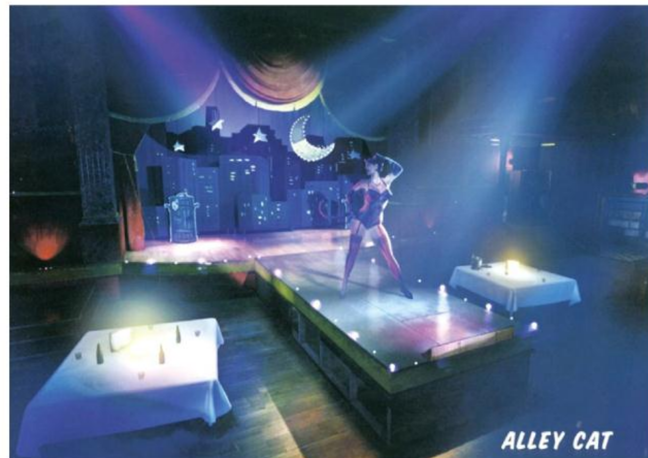


市中心区 + 法语区
Downtown + French Ward

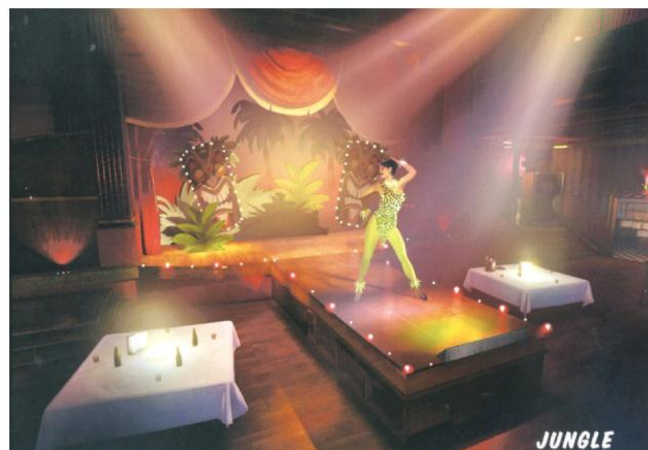
▼在游戏开始阶段就会碰到的墓园区，阴森中又透着一丝神圣。

▶似乎只停留在概念原画阶段的有轨电车，游戏中似乎并没有出现，却存在于现实中的新奥尔良市区里。











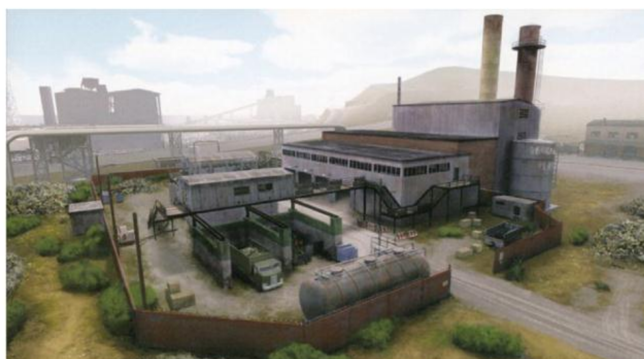




巴克莱磨坊区 + 弗里斯科农场区
Barclay Mills + Frisco Fields







提柯夫沃港 + 南城区
Tickfaw Harbor + Southdowns







◀地下拳馆的擂台，和游戏中的比起来少了更具野蛮味道的死斗囚笼，少了点黑暗的味道。

沼泽区
Bayou Fantom









MUSICS COLLECTION

《游戏·人》第六十四辑音乐收藏介绍



/1.The Weight of the World
PS4游戏《尼尔 自动人形》主题曲
J' Nique Nicole

/2.命にふさわしい
PS4游戏《尼尔 自动人形》联动曲
amazarashi

/3.水の调べは灵雾の导き
PS3/PS4游戏《热情传说》BGM
—

/4.ねこにん道
PS3/PS4游戏《热情传说》BGM
—

/5.Go Tell Aunt Rhody 'Resident Evil'
PS4/XOne游戏《生化危机7》宣传用曲
Jordan Reyne

/6.Set it all free
电影《欢乐好声音》插曲
Scarlett Johansson

/7.Hallelujah Tori Kelly Ver.
电影《欢乐好声音》插曲
Tori Kelly

/8.Hallelujah Pentatonix Ver.
—
Pentatonix

/9.死界魔雾都市：伦敦
手游《命运/冠位指定》BGM
—

/10.绊
手游《命运/冠位指定》BGM
—

/11.嘘の火花
TV动画《人渣的本愿》OP曲
96猫

/12.平行线
TV动画《人渣的本愿》ED曲
酸欠少女さユり

1 The Weight of the World

作词 :冈部启一　作曲 :冈部启一　演唱 :J’Nique Nicole

I feel like I'm losing hope
In my body and my soul
And the sky, it looks so ominous

And as time comes to a halt
Silence starts to overflow
My cries are inconspicuous

Tell me, God, are you punishing me?
Is this the price I'm paying for my past mistakes?

This is my redemption song
I need you more than ever right now
Can you hear me now?

Cause we're gonna shout it loud
Even if our words seem meaningless
It's like I'm carrying the weight of the world

I wish that someway, somehow
That I can save everyone of us
But the truth is that I'm only one girl

Maybe if I keep believing my dreams will come to life
Come to life...

After all the laughter fades
Signs of life all washed away
I can still, still feel the gentle breeze

No matter how hard I pray
Signs of warning still remain
And life has become my enemy

Tell me, God, are you punishing me?
Is this the price I'm paying for my past mistakes?

This is my redemption song
I need you more than ever right now
Can you hear me now?

Cause we're gonna shout it loud
Even if our words seem meaningless
It's like I'm carrying the weight of the world

I wish that someway, somehow
That I can save everyone of us
But the truth is that I'm only one girl

Maybe if I keep believing my dreams will come to life
Come to life...

Cause we're gonna shout it loud
Even if our words seem meaningless
Like I'm carrying the weight of the world

I wish that someway, somehow
That I can save everyone of us
But the truth is that I'm only one girl

Still, we're gonna shout it loud
Even if our words seem meaningless
It's like I'm carrying the weight of the world

I hope that someway, somehow
That I can save everyone of us
But the truth is that I'm only one girl

Maybe if I keep believing my dreams will come to life
Come to life...



我仿佛失去了希望
在我的躯体与灵魂之中
而天空，看上去如此的不祥

随着时间的流逝
寂静开始溢出
我的哭泣显得何等渺小

请您告诉我吧，神啊，这是你对我的惩罚？
这是我为过去的错误所付出的代价？

这是我的救赎之歌
我比以往任何时候都更需要你
你能否听到？

我们想高声疾呼
即使我们的话语没有任何意义
这仿佛是我背负着世界之重

我希望终有一日，无论如何
我能拯救我们每一个人
但事实上，我只是个普通的女孩

也许只要我继续相信，梦想成真的那一日终会到来
终会到来……

最终笑声还是消逝了
最终生命还是消逝了
我仍然可以感受到，可以感受到温和的微风

无论我多么努力地祈祷
警告的标志依旧健在
而生命已经成为了我的敌人

请您告诉我吧，神啊，这是你对我的惩罚？
这是我为过去的错误所付出的代价？

这是我的救赎之歌
我比以往任何时候都更需要你
你能否听到？

我们想高声疾呼
即使我们的话语没有任何意义
这仿佛是我背负着世界之重

我希望终有一日，无论如何
我能拯救我们每一个人
但事实上，我只是个普通的女孩

也许只要我继续相信，梦想成真的那一日终会到来
终会到来……

我们想高声疾呼
即使我们的话语没有任何意义
这仿佛是我背负着世界之重

我希望终有一日，无论如何
我能拯救我们每一个人
但事实上，我只是个普通的女孩

我们仍在高声疾呼
即使我们的话语没有任何意义
这仿佛是我背负着世界之重

我希望终有一日，无论如何
我能拯救我们每一个人
但事实上，我只是个普通的女孩

也许只要我继续相信，梦想成真的那一日终会到来
终会到来……



《The Weight of the World（世界之重）》这首歌，是出现在《尼尔 自动人形》结局处的主题曲，一共有三个版本，分别是英语版、日语版和英 + 日 + 自创语版，第三个版本只会出现在真结局中，而本期为大家推荐的是纯英语版。大家在听到这首歌时如果还没有打过《尼尔 自动人形》，大概只会觉得是首好听的流行歌曲，但如果已经感受过剧情，就会发现这是 2B 对 9S 的真情流露。从歌词中可以感受到 2B 的无助与挣扎，她想要拯救 9S，甚至想要拯救更多人，但她只是个普通的女孩子（或许战斗力是高了些），难以抑制世界走向毁灭的步伐。所以她只能怀抱着希望迎接死亡，这是她既定的宿命，也是每一位 yoRHa 的结局。

2 命にふさわしい

作词：amazarashi　作曲：amazarashi　演唱：amazarashi

好きな人ができた 确かに触れ合った
アスファルトより土 钢铁より人肌
无意识に选ぶのが 冷たさより温みなら
その汚れた颜こそ 命にふさわしい

身の程知らずと ののしった奴らの
身の程知らなさを 散々歌うのだ
前に进む为に 理由が必要なら
怒りであれなんであれ 命にふさわしい

こぼれた泪を蒸発させる为に 阳が照る朝を
飽きもせず こりもせず 待っている 待っている
全部を无驮にした日から 仆は虎视眈々と描いてた
全部が报われる朝を

世界を灭ぼすに値する その温もりは
二人になれなかった 孤独と孤独では
道すがら何があった？ 伤ついて笑うその癖は

そんなに悲しむことなんて无かったのにな
心さえなかったなら

友达ができた 理想を分かち合った
向かうべき场所に 步幅すら共にした
里切られたっていいと 道端ひれ伏すような
酩酊の夜明けこそ 命にふさわしい

失くした何かの埋め合わせを 探してばかりいるけど
そうじゃなく 丧失も正解と言えるような
逆转剧を期待してる そしてそれは决して不可能じゃない
途绝えた足迹も 旅路と呼べ

世界を欺くに值する 仆らのこれまでは
一人になれなかった 寂しがりや共が集って
道すがら何があった？ 伤つけて当然な颜して

そんなに悲しむことなんて无かったのにな
心さえなかったなら

爱した物を守りたい故に 坏してしまった数々
あっけなく打ち碎かれた 愿いの数々
その破片を裸足で渡るような 次の一步で滑落して
そこで死んでもいいと 思える一步こそ
ただ、ただ、それこそが 命にふさわしい

心を失くすのに值した その丧失は
喜びと悲しみは 引き换えじゃなかったはずだ
道すがら何があった？ その答えこそ今の仆で

希望なんて いとも容易く投げ舍てる事はできる
心さえなかったなら

光と阴

有了喜欢的人 确实的与之交流
比起沥青更喜欢泥土 比起钢铁更喜欢人的肌肤
若是比起寒冷更倾向温暖
在无意识之下做出选择的那张脏污的脸 与生命更加相衬

不知道自己的定位 而大声叫骂的家伙们
对於自身的无知 狼狈不堪的歌唱著
若是为了前进而需要理由的话
无论是愤怒还是什么的 都与生命相衬

为了蒸发流下来的眼泪 在阳光照耀的早晨
不厌其烦的 越挫越勇的 等待著 等待著
从徒劳一切的那天开始 我虎视眈眈地描绘著
全部得偿所愿的早晨

那份温暖 有毁灭世界的价值
孤独与孤独 是无法成就两人的
在路途之中发生了什么？让你养成一旦受伤便微笑的习惯

若是没有心的话
就不会有这么悲伤的事情了哪

交到了朋友 拥有共同的理想
步伐一致的 朝向该去的地方
即使被背叛也无妨 匍匐路旁的姿态
酩酊大醉的黎明 更加与生命相衬

虽然说为了弥补失去的什么 而一心一意的寻找著
实际上并不是这样的 丧失也可以说是正确答案哪
期待著逆转的剧情 而且那绝非不可能之事哪
即使是中断的足迹 也可称之为旅途

目前为止的我们 有着欺骗世界的价值
怕寂寞的人们聚集著 已无法回到一个人
在路途之中发生了什么？让你有着受伤也理所当然的表情

若是没有心的话
就不会是这么悲伤的事了哪

为了守护深爱过的事物 而毁坏掉的许许多多
各式各样的心愿 轻易的被粉碎殆尽
像是赤足越过那些碎片般 下一步便失足落下
在那死了也好 总觉得只有一步之遥
只是、只是、那正是 与生命相衬的地方

那份丧失 即便失去心也值得
喜悦与悲伤 不应该是可以被交换的
路途之中发生了什么？答案正是现在的我

若是没有心的话
希望什么的 是非常容易舍弃的事物

光明与黑暗





amazarashi 是个相当与众不同的乐队，他们喜欢将自己隐藏在帷幕后面，从来不将真面目示人，只为了能让听众更专注于音乐本身，这与现在主流的偶像化做法背道而驰。而《尼尔 自动人形》的监督横尾太郎，在出席公开场合时也同样是会戴着一个巨大的艾米尔头盔，言谈举止间可以多少察觉到他与 amazarashi 的灵魂人物秋田弘同属一类人。去年 10 月 15 日，amazarashi 举行了名为“虚无病”的演唱会，重度游戏宅并且也是《尼尔 人工生命》粉丝的秋田弘便邀请横尾太郎前来观赏。被融合了音乐与影像的演唱会深深感动之后，横尾决定让 amazarashi 根据《尼尔 自动人形》的故事创作一首新的歌曲，也就是这首《命にふさわしい（与生命相称）》。这首歌并没有出现在游戏中，但从歌词可以看出是从 9S 的角度来谱写的，明知不能拥有情感，明知道 2B 的真实身分，但却贪恋那份来之不易的温暖，所以为了守护这份温暖，甚至可以毁灭整个世界。

3 水の调べは灵雾の导き

作曲：椎名豪





提到《热情传说》的试炼神殿，玩过这游戏的大部分玩家第一反应一定便是“水之试练神殿”。作为由椎名豪作曲的四大试炼神殿 BGM 无一不是经典，在四首曲子之中就属《水の调べは灵雾の导き》最为简练，钢琴的演奏如同湍流不息的瀑布与从高处掉落的水滴，高潮部分的合奏与人声为整首曲子添加了一层传承的色彩。值得一提的是椎名豪曾在访谈里说过四大试炼神殿的曲子是他在实际玩过这四个迷宫之后才做出来的，不知这难度颇高的钢琴乐谱里是不是也饱含着他与诸多玩家们一样被一堆眼睛机关们强制传送回初始地点时的复杂心境。



4 ねこにん道

作曲 :椎名豪



玩过《世界传说 光明神话 3》的玩家想必对那洗脑的"QQQQ ~ QQQQQQ ~"BGM一定印象深刻,而在《热情传说》和《绯夜传说》里,当玩家们历经万难来到了传说中的"猫人之里"时扑耳而来的便是这洗脑的"喵喵喵咪喵咪喵喵喵咕~"在听惯了宏大的地图 BGM 之后这首"明显画风不对"的曲子就格外地显眼。在游戏里这首曲子全长有 10 分钟以上,不过在 OST 里由于 CD 盘的收录时间限制,最终将这首长度 10 分钟的曲子剪成了 6 分钟,若是想听完整版的话就只能去玩游戏之后在猫人之里里待着慢慢听。顺便一提,椎名豪曾透露过这首曲子是他在星巴克里想到的,不过很难把这首颇为洗脑的可爱曲子与星巴克联想到一起。

5 Go Tell Aunt Rhody 'Resident Evil'

作曲 :Michael A. Levine　作词 :Michael A. Levine　演唱 :Jordan Reyne

Go tell Aunt Rhody
Go tell Aunt Rhody
Go tell Aunt Rhody that
Everybody's dead

I was raised in a deep dark hole
A prisoner with no parole
They locked me up and took my soul
Ashamed of what they'd made

Go tell Aunt Rhody
Go tell Aunt Rhody
Go tell Aunt Rhody that
Everybody's dead

I called to him and he will come
She'll answer him like he's the one
His arms outstreched but when she's done
He'll be torn apart!

Go tell Aunt Rhody
Go tell Aunt Rhody
Go tell Aunt Rhody

Go tell Aunt Rhody
Go tell Aunt Rhody
Go tell Aunt Rhody that
Everybody's, Everybody's, Everybody's
Dead

去告诉罗蒂阿姨
去告诉罗蒂阿姨
去告诉罗蒂阿姨
所有人都死了

在漆黑深邃的洞窟中被养大
我是一名永不见天日的囚徒
禁锢我的身体,夺走我的灵魂
他们的行径令人不齿

去告诉罗蒂阿姨
去告诉罗蒂阿姨
去告诉罗蒂阿姨
所有人都死了

我召唤他,他必定前来
她迎接他,如同他就是惟一
他会张开双臂,但当她达成目的后
他就会粉身碎骨



去告诉罗蒂阿姨
去告诉罗蒂阿姨
去告诉罗蒂阿姨

去告诉罗蒂阿姨
去告诉罗蒂阿姨
去告诉罗蒂阿姨
所有人
都死了



《生化危机 7》在 2016 年 E3 展上首度公开时,作为 BGM 的《去告诉罗蒂阿姨》就深深映入了每一位玩家的心灵。原曲中副歌的旋律早在 18 世纪中叶就应用于法国歌剧中,后来逐渐传播到英国、美国、日本......作为世界范围的知名民谣,原曲的曲调轻快活泼,《生化 7》沿用了副歌的编曲,却把歌词中"老灰鹅死了"改成"所有人都死了",在女声的反复吟唱下令人毛骨悚然。第一段主歌歌词可以看作是伊芙琳的自述,作为"生物兵器"的她从小就被关押,失去同龄女孩的一切快乐,甚至丝毫感受不到家庭的温暖。第二段主歌歌词则照应游戏开头的情节,他和她分别指代主角伊森和妻子米娅。游戏中伊芙琳非常喜欢哼唱这个曲调,其所作所为让玩家对她恨之入骨,但当最后真相大白之时,却又不免对这个可怜的小女孩心生一丝怜悯。

6 Set it all free

作词 :White Spoon　作曲 :White Spoon　演唱 :Scarlett Johansson

I followed my heart into the fire
Got burned, got broken down by desire
I tried, I tried but the smoke in my eyes
Left me blurry, blurry and blind

I picked all the pieces up off the ground
I've burned all my fingers but that's gone now
Got the glue in my hands and stick into the plan
Stick into the plan that says "I can"

Do anything at all
I can do anything at all

This is my kiss goodbye
You can stand alone and watch me fly
Cause nothing's keeping me down
Gonna let it all up
Come on and say right now, right now, right now

This is my big hello
Cause I'm giving, never letting go
I can finally see, it' s not just a dream
when you set it all free, all free, all free
you set it all free

I was a girl caught under your thumb
But my scars gonna shine brighter than your sun
And I will break your heart, shoot so far
Gonna hit, gonna hit, hit every target

It counts this time
I will make it count this time

This is my kiss goodbye
You can stand alone and watch me fly
Cause nothing's keeping me down
I'm gonna let it all up
Come on and say right now, right now, right now

This is my big hello
Cause I'm giving, never letting go
I can finally see, it's not just a dream
when you set it all free, all free, all free

you set it all free
you set it all free
you set it all free

This is my kiss goodbye
You can stand alone and watch me fly
Cause nothing's keeping me down
gonna let it all up
Come on and say right now, right now, right now

This is my big hello
Cause I'm giving, never letting go
I can finally see, it' s not just a dream
when you set it all free, all free, all free

you set it all free
you set it all free
you set it all free
you set it all free
you set it all free

我追随着心中的欲望
却被爱火烧得遍体鳞伤
因为你遮住我的双眼
让我变得如此迷茫

我重拾起散落一地的希望碎屑
将那本已燃断的手指 重新粘连
将重生之胶握于手中朝着目标向前
朝着目标喊出“我行”

战胜一切
我能克服一切

这就是我与过去的吻别
你可以选择站在一旁看我飞翔
没什么能让我留下来
要飞翔到那千里之外
来吧 就现在 就现在 现在

这就是我的宣言
握紧一切 决不妥协
我终将见证 梦想的实现
当你让我放手 放手 放手
你让我自由

我曾像个玩偶 受你摆布
但那累累伤痕透出的光 注定绚烂过日出
我会让你也体会同样的心碎 即使我身处远处
一枪一箭绝无虚发 教你也品尝这痛苦

这次绝对算数
我说过的每一句都绝对算数

这就是我与过去的吻别
你可以选择站在一旁看我飞翔
没什么能让我留下来
要飞翔到那千里之外
来吧 就现在 就现在 现在

这就是我的宣言
握紧一切 决不妥协
我终将见证 梦想的实现
让你让我放手 放手 放手

你让我自由
你让我自由
你让我自由

这就是我与过去的吻别
你可以选择观望或看着我奋起翱翔
没什么能够将我阻挡
火力全开 奋起翱翔
来吧 就现在 现在 火力全开

这就是我降临的宣言
握紧一切 决不妥协
我终将见证 梦想的实现
让你让我放手 放手 放手

你让我自由
你让我自由
你让我自由
你让我自由
你让我自由





照明娱乐的最新作品《欢乐好声音》去年圣诞节前在美国上映，中国则是到了今年的情人节档期才登场。片中收录了数十首欧美金曲，光是听歌就已值回票价，更别提片子本身也有很高的素质。不过在片中有一首歌曲算得上是原创作品，那就是豪猪小姐最后演唱的那首《Set if all free》。该曲在片中被设定为是她自写自唱的，而实际上这首歌就是由豪猪小姐的配音演员斯嘉丽·约翰逊演唱的。斯嘉丽·约翰逊就是大名鼎鼎的黑寡妇扮演者，最近还有她主演的《攻壳机动队》上映。在国语配音版中，豪猪小姐的配音演员成了吴莫愁，而这首歌也改为了中文版《放飞自由》，当然还是由吴莫愁来演唱。值得一提的是为配合这一改动，片中的部分台词都进行了修改。如月伯乐首次听到这首歌时，英文原版中他的台词是“你还会写歌？”而国语配音版中改为了“你还会唱中文歌？”为如此周到的本地化点个赞！



7 Hallelujah Tori Kelly Ver.

作词 :Leonard Cohen　作曲 :Leonard Cohen　演唱 :Tori Kelly

Now I've heard there was a secret chord
That David played, and it pleased the Lord
But you don't really care for music, do you?
It goes like this the fourth, the fifth
The minor fall and the major lift
The baffled king composing "Hallelujah"
Hallelujah, Hallelujah
Hallelujah, Hallelujah

You say I took the name in vain
I don't even know the name
But if I did, well really, what's it to you?
There's a blaze of light in every word
It doesn't matter what you heard
The holy or the broken Hallelujah
Hallelujah, Hallelujah
Hallelujah, Hallelujah

I did my best, it wasn't much
I couldn't feel, so I tried to touch
I've told the truth, I didn't come to fool you
And even though it all went wrong
I'll stand before the Lord of Song
With nothing on my tongue but Hallelujah
Hallelujah, Hallelujah
Hallelujah, Hallelu-

Hallelujah, Hallelujah
Hallelujah, Hallelu-
Hallelujah

我听见了那神秘悠扬的旋律
那是以色列王为取悦上帝而奏
但也许你并不在意旋律本身，不是吗？
音乐却是这样起来的
第4，第5，小调落下，大调升起
饱受煎熬的国王写下了赞美之歌《哈利路亚》
哈利路亚，哈利路亚
哈利路亚，哈利路亚

你说我把圣名藏于血脉中
然而我并不了解圣名
而就算我懂，对你来说又有何意义？
每一个词语中都有夺目的光芒
藏于每一段你听到的话语中
无论是神圣还是心碎的哈利路亚
哈利路亚，哈利路亚
哈利路亚，哈利路亚

哪怕只为贡献绵薄之力，我也竭尽所能
正因为无法感同身受，我才努力接触他人
以上句句属实，并非是为了愚弄他人
尽管万事不如意
我仍然立于主前放声高歌
口中无他语惟哈利路亚

哈利路亚，哈利路亚
哈利路亚，哈利路亚

哈利路亚，哈利路亚
哈利路亚，哈利路亚
哈利路亚

8 Hallelujah Pentatonix Ver.

作词：Leonard Cohen　作曲：Leonard Cohen　演唱：Pentatonix

I'd heard there was a secret chord
That David played and it pleased the Lord
But you don't really care for music, do you?
Well, it goes like this
The fourth, the fifth, the minor fall, the major lift
The baffled king composing Hallelujah
Hallelujah, Hallelujah
Hallelujah, Hallelujah

Well, your faith was strong but you needed proof
You saw her bathing on the roof
Her beauty and the moonlight overthrew ya
She tied you to the kitchen chair
She broke your throne and she cut your hair
And from your lips, she drew the Hallelujah
Hallelujah, Hallelujah
Hallelujah, Hallelujah

Well baby, I've been here before
I've seen this room and I've walked this floor
I used to live alone before I knew ya
And I've seen your flag on the marble arch
And love is not a victory march
It's a cold and it's a broken Hallelujah
Hallelujah, Hallelujah
Hallelujah, Hallelujah

Well, maybe there's a God above
But all I've ever learned from love
Was how to shoot somebody who outdrew ya
And it's not a cry that you hear at night
It's not somebody who's seen the light
It's a cold and it's a broken Hallelujah
Hallelujah, Hallelujah
Hallelujah, Hallelujah

Hallelujah, Hallelujah
Hallelujah, Hallelujah
Hallelujah, Hallelujah
Hallelujah, Hallelujah

我听见了那神秘悠扬的旋律
那是以色列王为取悦上帝而奏
但也许你并不在意旋律本身，不是吗？
音乐却是这样起来的
第4，第5，小调落下，大调升起
饱受煎熬的国王写下了赞美之歌《哈利路亚》
哈利路亚，哈利路亚
哈利路亚，哈利路亚

你信念坚定却也要受到考验
你在屋顶上看到她在那里沐浴
她的美貌在月光下就已经把你征服
她会把你骗到坐上厨房里的椅子上
推翻你的宝座，并剪下你的发丝
为了听到你的唇边的赞美之歌《哈利路亚》
哈利路亚，哈利路亚
哈利路亚，哈利路亚

亲爱的，告诉你，之前我来过这里
看到过这个房子，并走在地板上…
认识你之前，我习惯了独自生活
我也看到过，你在大理石拱门上留下的标志
爱 对我来说并不是胜利的进行曲
而是一曲冷酷和破灭的哈利路亚之歌
哈利路亚，哈利路亚
哈利路亚，哈利路亚

也许真的有天主在上
而我曾学会的爱
却是 如何去伤害那个被我看中的人
你根本听不到夜晚的哭泣声
也没有人能看到夜里的光明
只有冷酷和毁灭的哈利路亚之歌
哈利路亚，哈利路亚
哈利路亚，哈利路亚

哈利路亚，哈利路亚
哈利路亚，哈利路亚
哈利路亚，哈利路亚
哈利路亚，哈利路亚



在众多和《圣经》相关的歌曲当中，《Hallelujah》算是非常年轻的一首歌，它是由著名的民谣歌手伦纳德·科恩（Leonard Cohen）在1984年创作，并作为他的专辑《Various Positions》的其中一首B面歌曲而推向市场。不过其实这首歌曲当时并没有立刻变得大红大紫，倒是在多年后被曾经是地下丝绒乐队主唱的约翰·凯尔（John Cale）翻唱后成为了一时的流行曲。随后这首歌曲成为了许多欧美歌手与乐队的翻唱名曲，而最终成为了《欢乐好声音》里害羞却又有着惊人歌喉的非洲象少女米娜的代表性歌曲。不过虽然这首歌听起来非常唯美，又因为重复吟唱着“哈利路亚”（Hallelujah）这个祷词而显得神圣，但实际上其歌词讲述的却是早年英明威武宅心仁厚的大卫王（就是用飞石秒杀了巨人歌利亚的那个大卫），在晚年时却因为爱上了美丽的人妻拔示巴，竟然做出了杀死她丈夫乌利亚并将她据为己有的恶行，最终让自己的整个家族都受到上帝诅咒的悲剧。不过也正因为歌词本身充满了争议，所以在随后的翻唱版本当中歌词均有进行了一定程度的更改，但还是尽量保留了原意，那就是为了爱、欲望和执着，我们可以不顾一切，并为此而发出一声“哈利路亚”式的感叹，电影中米娜在已经变成了一片废墟的剧场上高唱这首歌，正是代表了她为了歌唱表演而决不放弃的心愿。

这次音乐推荐中放了两个版本的《Hallelujah》，一个是《欢乐好声音》的原声碟中由米娜的扮演者托莉·凯利演唱的版本，另一个则是最新的流行乐翻唱版，来自于五人无伴奏合唱团Pentatonix的新专辑《Pentatonix and A Pentatonix Christmas》，前者有着沉静悠扬却又力量感十足的高潮演唱，但是后者那空灵而悠扬的风格和歌词本身更为切合，甚至一举夺下了澳大利亚音乐榜的首位，绝对令人过耳难忘。另外两首歌分别使用了不同版本的歌词，读者们在对照时应该也能够感受到不同歌词之间在表述意义上的差别。

9 死界魔雾都市：伦敦

作曲：芳贺敬太





对于熟悉“《FATE》系列”作品的人来说，芳贺敬太并不是一个陌生的名字。作为TYPE-MOON的初始成员之一，他主要负责《FATE》的音乐部分，但之后TYPE-MOON的众多作品，特别是与“《FATE》系列”相关的衍生作品，你都能在音乐相关的部分里看到他的名字。当然，很多时候人们看到的“芳贺敬太”更多的是负责作词部分，而作曲则是一位叫做“KATE”的音

乐家，然而实际上这两位是同一人。芳贺敬太这个人相当神秘，你甚至不能找到关于这个人的任何资料，TYPE-MOON 里还有另外一个和他一样神秘且才华横溢的音乐家 :James Harries，和前者一样，这位仁兄同样是真人不露相。

作为一款以“《FATE》系列”世界观为主题的手机游戏，《FATE GO》的魅力在于其还算有趣的游戏系统、出色的角色塑造和剧本以及超越绝大部分其他手游的音乐部分。在本作的主线剧情中，玩家最常做的事情就是穿梭于各大时空中为修复历史而和来自五湖四海，来历或真实或虚构的英灵们并肩作战或展开战斗。作为游戏的第四章，“死界魔雾都市 :伦敦”在剧情上并没有多少值得一提的地方，但出色的音乐却给很多玩家留下了深刻的印象。打击乐的巧妙加入使这首配乐增添了一种神秘悬疑的色彩。音乐一起，18 世纪遍布雾霾的伦敦仿佛立即浮现在了听者的面前。

10 绊
作曲 :芳贺敬太



说回手游本身，作为手游的本作自然是一款讲究“抽抽抽“的游戏。《绊》这 BGM 大多出现在每个章节末尾部分，当玩家打败了强敌，回复了历史，而在剧情里曾与你并肩作战的英灵们则会和扭曲的历史一起消失。《绊》虽略带忧伤，但又不失希望。正如英灵们在离别时所说的那样 :“离别是暂时的，我们终究会再会。”什么？你说你再也没看到他们了？那只是因为你的氪不够啊。



11 嘘の火花
作词 :谷口尚久　作曲 :谷口尚久　歌 :96 猫

一番大切なものを 一番大切にしたい
そんな单纯なことが 今は一番できない

“もしも运命があるのならば”
“あなたは运命の人なんです”
そんな言叶 今を坏しそうだ 言えない

近くにいても远く感じる 行ったり来たりしてるこの想い
谛める? 谛めない?
终わらない花占い

宝箱の键を闭めたまま キラキラした想いて抱きしめ
仄かに色付いたカケラをため息に隐す

目が合ったならそらさないで
秘められたこの嘘を见抜いてよ
限界がもうわからないよ
だから 今は何も言わないで

苦しいよ 怖いほどあなたが好き



物足りないなんて言わない
どんなワガママも言わない
何かが変わるのがイヤで
逃げ出すことも出来ない

つい下を向いてしまうのは
嘘つきの无意味な反抗　恶あがき
怖い　悲しい　心　虚しさで溢れた

体の中に散った火花は
アナタが好きだというシグナル
“报われる”“报われない”
そんなのは关系ない

澄み切って满たされたあの空
いつか触れることが出来るなら
いつまでも彷徨う微热をため息に溶かそう

间违いですか？ だとしてもアナタが好き

全て见られてるのは分かってて
见てて欲しがって隐れてる
そんな自分许してるよ自分にだけ

世界中の不安を集めて
闭じ込めたなら何が起こるの？
无限に广がっていく
とめどないこの妄想

心の中押さえつけるほど
反比例していく现实は
もうダメ耐えきれないよ
息ができなくなるよ

气づいてよ
この想い“アナタが好き”

目が合ったなら逸らさないで
秘められたこの嘘を见抜いてよ
限界がもう分からないの
だから今は何も言わないで

苦しいよ 怖いほどアナタが好き

最为宝贵的东西 也最想去珍惜
如此单纯的事情 现在却了最难办的问题

“假如说真的存在命运”
“那么命中注定的人就是你”
这样的话语 会将现状破坏殆尽 说不出口

近在咫尺却遥不可及 来来往往的思绪纷扰我心
放弃? 不放弃?
纠结在永无止境的花瓣占卜中

始终被紧锁的宝箱 心中的一丝光明将它牢牢抓紧
只得将仅仅涂抹了一丝色彩的碎片藏进叹息之中

双目相对时就别再逃避
心底的谎言 全部让你认清
我不知道还能否可以坚持下去
所以 现在请什么都别说

如此痛苦 没想到会爱你爱得如此恐惧

不会说有什么不满足

任何任性的话都不会说
我讨厌现状的改变
因为我无法逃避

不经意低头的举动
也只是说谎的无意义的反抗和挣扎而已
害怕 悲伤 内心无比空虚

在体内四散的烟花
是喜欢你的信号
“有回报” “没有回报”
跟这毫无关系

那片蔚蓝清澈的天空
若有机会能碰触到的话
仿佛始终都彷徨着的微热 都会被叹息给融化掉

这错了吗？即便如此还是喜欢着你

我知道你见证了一切
希望你发现却又想要隐藏起来
也只有我自己能原谅自己

若将世界上的不安汇聚
关在一起的话会发生什么呢？
逐渐无限地扩大
这份永无止境的妄想

内心被压抑着
与预想相反的现实
已经无法再忍耐了
要变得无法呼吸了

意识到吧
“喜欢你” 的这份思念

双目相对时就别再逃避
看穿这隐藏起来的谎言吧
我不知道还能否可以坚持下去
所以现在请什么也别说了

好痛苦啊 喜欢你到令人害怕的程度

12 平行线

作词 :さユり 作曲 :さユり 演唱 :さユり

太阳系を抜け出して 平行线で交わるう
私と君の影のように伸びている 平行线

勇气がないのは时代のせいにしてしまえばいい
どこにも行けない愿いの居场所を探してた
君の唇から零れ出す言叶になりたい

太阳系を抜け出して 平行线で交わるう
そんな叶わない望みも 不甲斐ない声も引き连れて
感情全部流しきったら 描き始めてみせるよ
私と君の影にいま手を伸ばす 平行线

勇气がないのは电子のせいにしてしまえばいい
口をつくのはいつでも里返しの言叶
“ねえ邻じゃなくても脑里に居场所があればいいから”
“君を救う歌 いつか私が作れるように今日も
ここでちゃんと生きてくから”
君の苦しみを切り裂ける光になりたい

太阳系の常识を覆して触れたい
そんな梦物语が头を回っては消えてくよ
変わってくのが怖くてこっそり书き足した
私をふたつに切り离してくような 平行线

始まらないふたりはどこまでも歩いて行くの
はじまらない话だって 轨迹を刻んで来たの

太阳系を抜け出すと平行线は交わる、と
そんな梦夜の向こうに
答え すくい上げたなら

太阳系を抜け出して平行线で交わろう
そんな叶わない望みも不甲斐ない声も引き连れて
感情全部流し切ったら 描き始めてみせるよ
私と君の影に今手を伸ばす 平行线

从太阳系中逃脱 在平行线上相遇吧
如同我与你在夕阳下伸长的影子 平行线

将胆怯归咎于时代也无妨
什么愿望都实现不了的话那就找个归宿暂居
想要变成从你口中说出的喃喃细语

从太阳系中逃脱 在平行线上相遇吧
带着无法实现的希望 和没有底气的声音
将感情倾泻殆尽的话 或许就能拿起画笔开始描绘
向我与你的影子伸出双手 平行线

将胆怯归咎于电子也无妨
脱口而出的总是违心的话语
就算不在身旁 能在你脑中有个归宿就好
“为了终有一日 能够谱写出一曲你的救赎之歌
要在这里好好地生活下去”
只愿能成为斩断你痛苦枷锁的光芒

想要尝试下颠覆太阳系的常识
那样的梦幻故事在脑海中回转消散
对现状改变感到畏惧而偷偷加上
似乎要将我一分为二切断的 平行线

无法启程的两人无论何处能够到达
尚未开始的故事是否能在心中刻下轨迹

说着“从太阳系中逃脱在平行线相遇吧”
在那样的梦中夜晚的彼岸
能够找寻到深藏着的答案

从太阳系中逃脱 在平行线相遇吧
带着无法实现的希望 和没有底气的声音
将感情倾泻殆尽的话 或许就能拿起画笔开始描绘
向你我的影子伸出双手 平行线





推荐

改编自女性漫画家横枪メンゴ原作漫画的 TV 动画《人渣的本愿》(クズの本怀)可以说是今年 1 月新番中的颇引人注目的作品之一。本作放映平台是大名鼎鼎的 noitaminA(属于东京电视台),因此制作质量毋庸置疑,实际上本片类似漫画分镜的独特表现手法以及对角色内心活动的细腻描写也受到不错的评价。不过在开播前,本片各种“贵圈真乱”的人际关系设定以及不少尺度堪比里番的镜头便饱受争议。但实际上对于真冲着肉番和开车去观看这部作品乃至去补原作漫画的绅士们来说恐怕会感到失望,因为这实际上是一部挂着卖肉片的致郁片,各个登场角色扭曲且异常的感情观可谓发人深省。本片片头和片尾的两首主题曲也是非常出色,因此在本期音乐推荐中就给大家一起介绍了,OP《嘘の火花》的演唱者是日本 niconico 上的高人气女性翻唱歌手(又称唱见)96 猫,以出色的唱功和多变的声线有着诸多粉丝。而 ED 演唱者さユり全称为“酸欠少女さユり”,是一位唱功出色且还擅长作词作曲的新人,ED 的词曲也是由她亲手所作。OP 和 ED 风格虽然有所不同,但表达的主题却相对统一即“单恋的痛苦”,而没有回应的痛苦单恋也可以说是本片各种扭曲因素产生的根源,当自己得不到想要的人的时候,便会想找一个替代品来代替那个人;而人也害怕孤独,同样也是欲望驱使着他们来找一个驱除孤独的慰藉,这种被忽视的感情,卑微得如同人渣,可以说是本片想表现或是想要探讨的主题,而在这两首歌中也深刻地体现了出来。

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活 Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2017.4

Vol. 64

UCG

【斑斓之书】《刺客信条 人物志》系列特企——《刺客信条Ⅳ 黑旗》篇

【特别企划】A Brand New Beginning——2017 年游戏业界第一季总结与下半年大展望

【游戏剧场】在“无尽”的冒险的背后——《无尽传说 艾尔文年代记》（三）



更多游戏书刊请访问 www.ucg.cn

光盘定价：22.00 元

本手册随盘附赠不能单独销售